Pacote de Acesso à nternet

EDIÇÃO EXTRA

REVISTA DO CD-ROM®

nformática Prática e Descomplicada

DINAP 8960/1

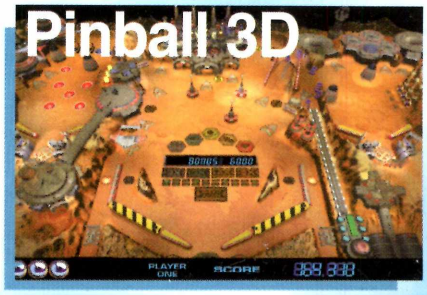
Brasil R$ 13,00 Portugal 2.000$00

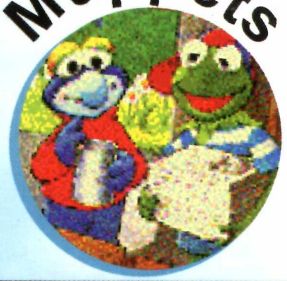
EDITORA EUROPA

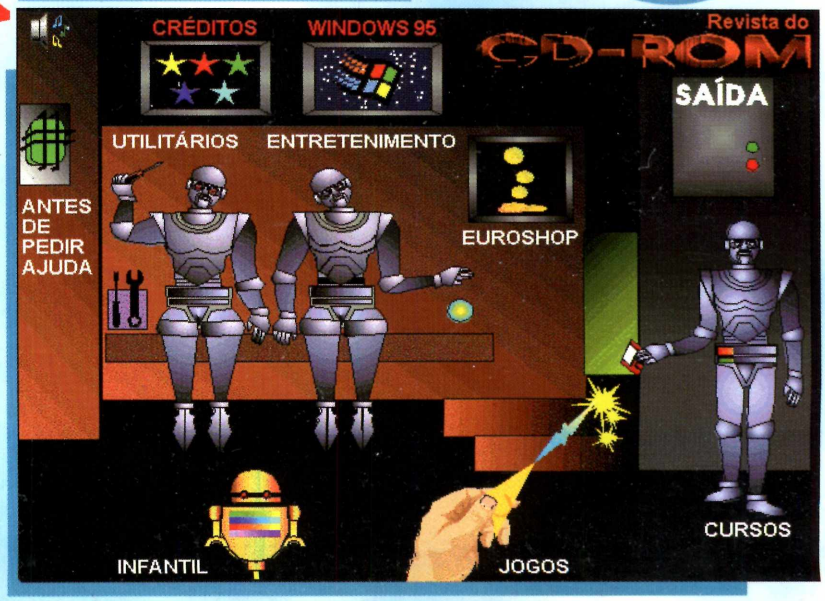
Especial Windows

IMPERDÍVEL

58 PROGRAMAS INTERATIVOS







EIA NA REVISTA E USE NO CD-ROM

Confira no verso

ISSN 0104-8732
9 770104 873008 00102>

EDITORA EUROPA

Diretores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

REVISTA DO CD-ROM®
Informática Prática e Descomplicada

ESPECIAL WINDOWS

Editor e Diretor Responsável
Aydano Roriz

Redação
Diretor de Redação: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaborou nesta edição
Carlos Augusto de Moura

Produção do CD-ROM
4 MultiMídia e Interatividade

Diretor Operacional
Abilio Cunha

Publicidade - Representantes
São Paulo e Rio (011) 549-5979
Márcio Comenale (Diretor)

Bahia (071) 351-1784
Elizabeth Silveira
Brasília (011) 887-0707
Dreyfus Soares
Minas Gerais (031) 225-6069
Walter Cruz
Paraná (041) 253-4048
Angelo Costi
Rio Grande do Sul (051) 233-6911
Elcenho Engel
Santa Catarina (0482) 23-3968
Geraldo Nilson Azevedo

Marketing
Daniela Hass (Supervisora)

Atendimento ao Leitor
Cecilia Tomazelli (Supervisora)
Alice Vieira/Carla Dantas
Cristina Franzotti/Sonia Regina

Suporte Técnico (011) 832-2107
Luiz Antonio Siqueira Neto
Marco A. Mendes Clivati
Endereço eletrônico:
suporte.revista.cd-rom@sti.com.br

A **Revista do CD-ROM** (ISSN - 0104-8732) é uma publicação mensal da Editora Europa Ltda. O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente.

Distribuidor exclusivo para o Brasil:
DINAP S/A - Estrada Velha de Osasco, 132
Jd. Belmonte - Osasco, SP - Fone: (011) 810-5001

Distribuidor em Portugal:
Electroliber - Rua Vasco da Gama, 4-4A
P-2686 - Secaven, Portugal - Fone: (01) 942-5394

Fotolito: Bureau Bandeirante
Impressão: Globo Cochrane Gráfica

Somos Filiados à
ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

O problema surgiu aqui na redação. Alguém perguntou: "Onde está a nova versão do anti-vírus para Windows 95?" Outro chegou e pediu: "Preciso da nova versão do Netscape para meu computador de casa". Um terceiro estava na maior dúvida: "Em qual CD-ROM saiu aquela coleção de fontes?"... Enfim, com 10 CD-ROMs já publicados, começou a ficar difícil uma localização rápida daqueles programas para Windows, que a gente está sempre precisando.

Além disso, como a informática (felizmente) não pára de evoluir, vários programas, depois de publicados, já receberam uma nova versão.

Se isto estava acontecendo aqui na Redação, provavelmente, estaria também ocorrendo com nosso leitor. Então, plin!, fez-se a luz: por que não reunir, em um único CD-ROM, os programas de uso constante? Acrescentar as versões específicas para Windows 95, e depois temperar tudo com novos e sensacionais programas de entretenimento.

Foi assim que surgiu esta Edição Windows, recheada com nada menos que 58 programas, 29 deles inéditos. Aproveite. Outra como esta, só daqui a, talvez, mais 10 edições.

Roberto Araújo

SUMÁRIO

Como usar o seu CD 4
Jogos 6
Entretenimento 8
Utilitários 10
Fazendo Morph no PC 12
WinZip 14
ThumbsUp 16
Vírus: acabe com eles 18
Visualizador de Arquivos 20
Telix 22
Plug-In 24
ACDSee 26
Cursos 28
Windows 95 30
Infantil 33

Se for o caso, reclame.
Nosso objetivo é a excelência

Para entrar em contato

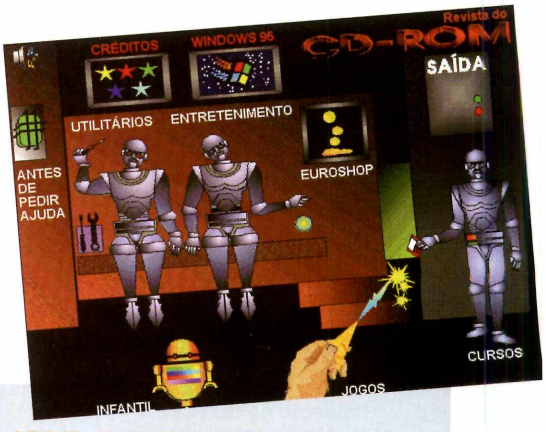
(011) 832-7317
Av. São Gualter, 615
05455-000 - São Paulo-SP
FAX (011) 260-1567

Endereço Eletrônico: revista.cd-rom@sti.com.br
Suporte Técnico: suporte.revista.cd-rom@sti.com.br

CREDICARD MasterCard
AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
SOLLO
Diners Club International
BRADESCO VISA

Como usar o

São 58 programas colocados no CD-ROM, todos para você usar no seu Windows, sendo 11 deles especiais para Windows 95. Confira aqui como usá-los melhor



A Edição Especial Windows reúne os principais utilitários, aplicativos e programas que publicamos nas 8 primeiras edições. Boa parte dos programas, no entanto, não são iguais aos publicados nas edições anteriores. Buscamos as versões mais atualizadas, para que você acompanhe os avanços da informática. Assim, em muitos dos casos, mesmo que você já tenha um certo programa, vale conferir se, no CD-ROM, dispomos de uma versão mais atual.

No caso do Windows 95, procuramos localizar as versões próprias para este sistema operacional. Se você usa o Win 95, prefira sempre a versão especial para este sistema, embora aquelas do 3.1 também funcionem. O reverso não é verdadeiro. Ou seja, não adianta tentar usar os programas de Windows 95 se seu micro estiver com o Windows 3.1 ou 3.11. Eles não funcionarão.

Aqui na revista você encontra as informações necessárias para a instalação e o início de sua familiarização com cada um deles.

EUROSHOP

Se você gosta de ganhar brindes, não pode perder a promoção do mês que colocamos no Euroshop, nosso shopping virtual. Basta fazer suas escolhas, seguir as telas e ao final, poderá imprimir automaticamente a sua encomenda. Confira.

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 3.1

1 - Coloque o CD na bandeja do CD-ROM do seu computador.
2 - Na tela do Gerenciador de Programas, clique Arquivo (ou *File*, se o Windows for em inglês).
3 - Clique no item Executar (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite
`D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente ao drive de seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir uma tela da Editora Europa Multimídia. Em seguida, aparecerá a tela principal do CD. A partir daí, basta ir clicando no item que deseja ver.

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 95

A auto-reprodução é uma das novidades para quem usa o Windows 95. Basta colocar o CD-ROM na gaveta e aguardar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando, o programa deve entrar automaticamente.

Se isto não ocorrer, não se preocupe. Dependendo da configuração de seu PC, pode não funcionar mesmo. Os comandos, então, são os mesmos para o Windows 3.1. A única diferença é que você deve clicar o botão Iniciar e depois ir em Executar.

seu CD-ROM

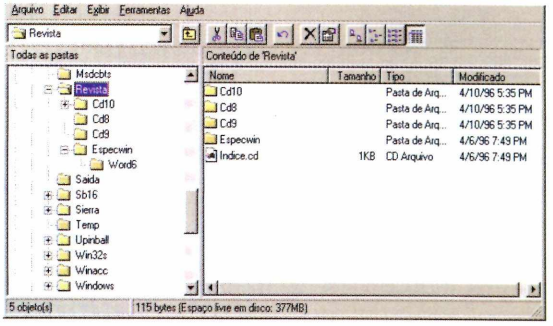
O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (*Frequentely Asked Questions*, perguntas feitas freqüentemente) e recebe, a cada edição, uma série de atualizações. Óbvio, está todo em português, e qualquer dúvida que você tenha, inclusive em relação aos CDs anteriores, vale a pena dar uma olhada.

Não é preciso estar no CD-ROM para executar o FAQ. Basta colocar o CD-ROM na gaveta, ir ao Gerenciador de Arquivos, e dar dois cliques na letra correspondente ao seu CD-ROM (normalmente D: ou E:). Depois clique duas vezes no arquivo AJUDACD.HLP que ele será executado.

COPIANDO ARQUIVOS PARA O SEU PC

Quando desejar copiar um arquivo para o seu computador, o programa mostrará onde ele está sendo colocado. Na maioria dos casos, automaticamente (se você concordar), eles irão para um diretório chamado Revista (que fica no seu drive C:), e no subdiretório ESPCWIN. Assim, cada edição ficará com seus arquivos e programas.

Mas nem todos os arquivos vão para este diretório. Quando o programa precisa ser instalado, por exemplo, cria o seu próprio diretório. Há também casos em que os arquivos precisam ir para o diretório do Windows. Se você já tiver copiado um arquivo para seu computador e tentar repetir o serviço, surgirá uma mensagem de erro. Ignore-a. Os arquivos já estão no seu PC. Se quiser, mesmo, copiar de novo, deverá apagar (deletar) a cópia anterior.



ATENÇÃO

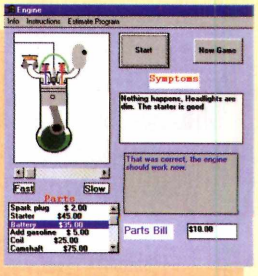
Todos os programas e arquivos contidos neste CD-ROM são *Freeware, Shareware* ou Demos Os *Freeware* são programas de distribuição livre, podendo ser copiados à vontade. Os *Shareware,* caso dos jogos e de vários utilitários, são programas que podem ser usados por algum tempo e depois, se agradarem, devem ser comprados. Fazendo isso, o usuário passa a ser "Registrado" e recebe as atualizações do programa, entre outras vantagens. Veja detalhes de como fazer um registro no botão "Antes de Pedir Ajuda", no CD-ROM. Os demos são programas que permitem usar ou jogar, algumas fases para dar uma boa idéia do produto. Se agradarem, devem ser adquiridos nas lojas.

JOGOS

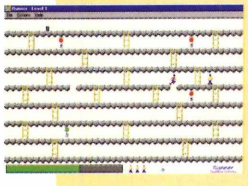
JPUZZLE

Quebra-cabeça com o personagem *Bart Simpson*. No menu *Puzzle*, selecione *Select Puzzle* e escolha uma das duas imagens. Ou então qualquer outra imagem .BMP, que tenha no micro. Em *Pieces* escolha em quantas partes quer dividir a figura. Depois, é só juntar as partes, usando o mouse.

ENGINE

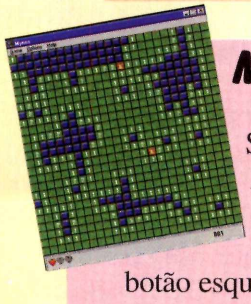


Faça o motor voltar a funcionar. Você tem de comprar a peça certa, gastando o mínimo possível. O preço de cada uma fica ao lado do nome e, para comprá-la, dê dois cliques sobre ela. Dicas aparecem na janela *Symptons*. Comece a jogar, clicando em *Start*.



RUNNER

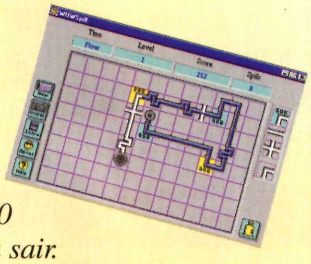
O objetivo é sair de um planeta hostil, livrando-se de inimigos. Na opção *Control*, no menu *Options*, escolha *Keyboard*. Daí, use as setas do teclado para subir as escadas, andar.... Aperte a barra de espaço para pular e a tecla *Shift* para "disparar" itens. Mas, antes, pegue munição suficiente. Depois de "pegar" os itens da fase entre na portinha, no alto da tela, e vá para a próxima fase.



MYNES

Semelhante ao tradicional *Minesweeper* do Windows. Você pode encontrar até três bombas sem que o jogo acabe. Com o botão esquerdo do mouse você abre a "casa" e o número indica a proximidade da bomba. Com o direito, neutraliza as bombas.

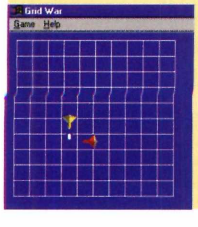
WOWSPILL



O objetivo é ligar vários canos (com cliques do mouse) para levar a água até o bueiro. Mas você tem apenas 60 segundos antes que a água comece a sair.

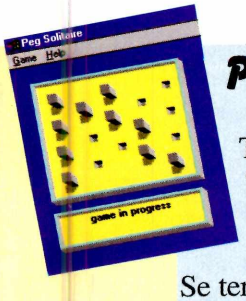
RINGO

Mova as peças amarelas pelo círculo até "comer" todas as peças do adversário (o computador). Só é possível andar uma "casa" de cada vez. Use o mouse. A peça do adversário é "comida" quando você "pula" por sobre ela, para uma casa vazia. Para iniciar o jogo, clique em *Start*.



GRID WAR

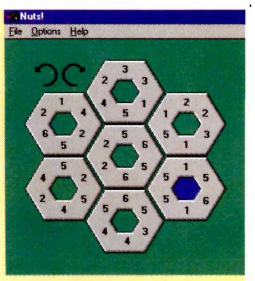
Use as setas do mouse para mover sua nave. Seu objetivo é destruir o inimigo. Seja rápido nos comandos e, para atirar, aperte o número 5 no teclado numérico do computador.



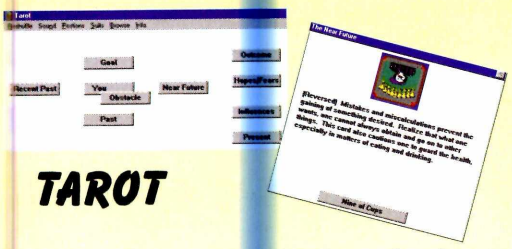
PEG SOLITAIRE

Tipo "resta um". O objetivo é "comer" todas as peças do tabuleiro, pulando sobre a outra para que ela desapareça. Se terminar com mais de uma peça, perde.

NUTS

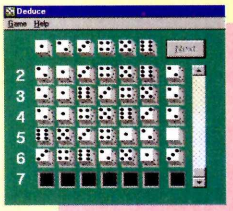


Junte os números iguais dos hexágonos, de modo que eles se "toquem" nestes pontos. Rode-os usando os botões do mouse. E você pode trocá-los de lugar, clicando no centro de um deles e depois no centro do outro.



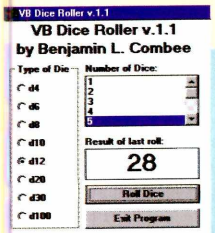
TAROT

Para quem gosta de Tarô, aqui vai um joguinho para você testar. Escolha um dos "temas", mostrados na tela, e clique sobre ele. O *Tarot* então "sorteia" uma carta virtual, fazendo uma interpretação da carta que aparece (em inglês, claro). É possível obter dicas do passado, presente ou futuro, casamento.... Acredite se quiser.



DEDUCE

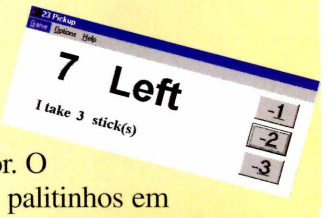
Dedução matemática. Coloque os dados na primeira linha da tela, um em cada quadradinho, até achar o número "escondido" da mesma. Depois de colocar todos os cubinhos, clique em *Next* para que o número escondido seja mostrado. Daí você pode seguir para a linha de baixo.



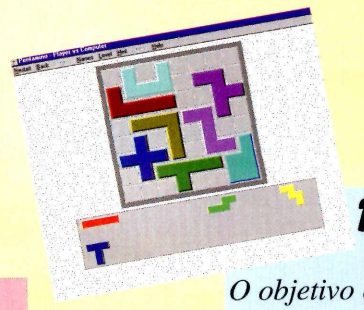
DICE ROLLER

Simula dados "virtuais" com diferentes números de lados. Úteis para quem joga RPG ou outro jogo que use dados. Você escolhe quantos lados o dado deve ter, na janelinha *Type of Dice*. Em *Number of Dice*, você informa quantos dados deseja que sejam jogados. Aí é só clicar em *Roll Dice* e ver o resultado.

23 PICKUP



Você contra o computador. O objetivo é retirar de 1 a 3 palitinhos em cada rodada. O número de palitinhos é mostrado ao lado da palavra *Left*. Quem tirar o último dos 23 existentes, perde o jogo.



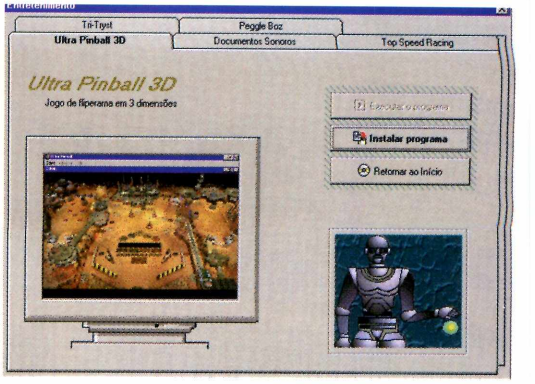
PENTAMINO

O objetivo é colocar as peças coloridas no painel até que o espaço disponível acabe. O último jogador a colocar uma peça ganha. Use o botão esquerdo do mouse para escolher a peça e o direito, para rotacioná-la.

6/49 DRAW

Boa ferramenta para sortear de seis números até 49. É só clicar em *Draw* para ver o resultado. Depois, basta apostar que a sorte estará com você.

ENTRETENIMENTO



Nesta pasta de entretenimento, estamos reunindo quatro novos jogos para você. Mesmo feitos para Windows, são mais "pesados" e caprichados que os tradicionais jogos de Windows. E para quem curtiu os documentos sonoros da nossa História, aqui estão reunidos os arquivos de várias edições.

DOCUMENTOS SONOROS

Reunimos nesta pasta, diversos arquivos sonoros da História do Brasil. São discursos políticos, *jingles,* músicas... Para ouvi-los, basta escolher o arquivo e clicar em Reproduzir o Som.

Ultra Pinball 3D

Este é um dos mais sensacionais games para Pinball já lançados. O grande diferencial é o fato de ele ser em três dimensões. O cenário da mesa *Colony* disponível neste jogo, lembra o do jogo *Outpost.* Na versão completa, são três mesas e as músicas, animações e possibilidades de jogadas também são muito grandes.

No CD-ROM colocamos a versão demo do programa. Claro que por ser uma amostra tem algumas restrições. A maior é limitar o tempo de jogo em três minutos. Também na versão demo não é possível alterar os comandos do teclado. Mesmo assim dá para se divertir.

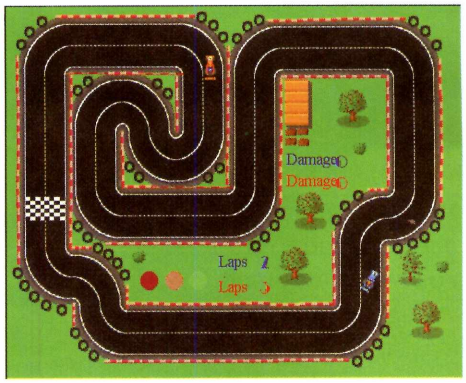
Para funcionar, o *Ultra Pinball* precisa ser instalado. O jogo funciona melhor em Windows 95, mas em nossos testes funcionou bem no Windows 3.1, embora tenha de acrescentar o arquivo Win32S ao seu Windows.

Comandos:

↓ – lança a bolinha
Ctrl – movimenta o flip do lado esquerdo
Shift – movimenta o flip do lado direito
P – pausa o jogo

TOP SPEED RACING

Uma corrida com dois carros, vista do ângulo superior. O jogo deve rodar direto dispensando cópia. Dentro do programa, escolha se quer jogar contra um amigo (*Human*) ou contra o computador (CPU). Depois é só usar os comandos e conferir quem é o mais hábil.



Carro azul:
↑ – acelera
↓ – marcha à ré
← – vira para a esquerda
→ – vira para a direita

Carro amarelo
Q – acelera
A – marcha à ré
S – vira para a esquerda
D – vira para a direita

PEGGLEBOZ

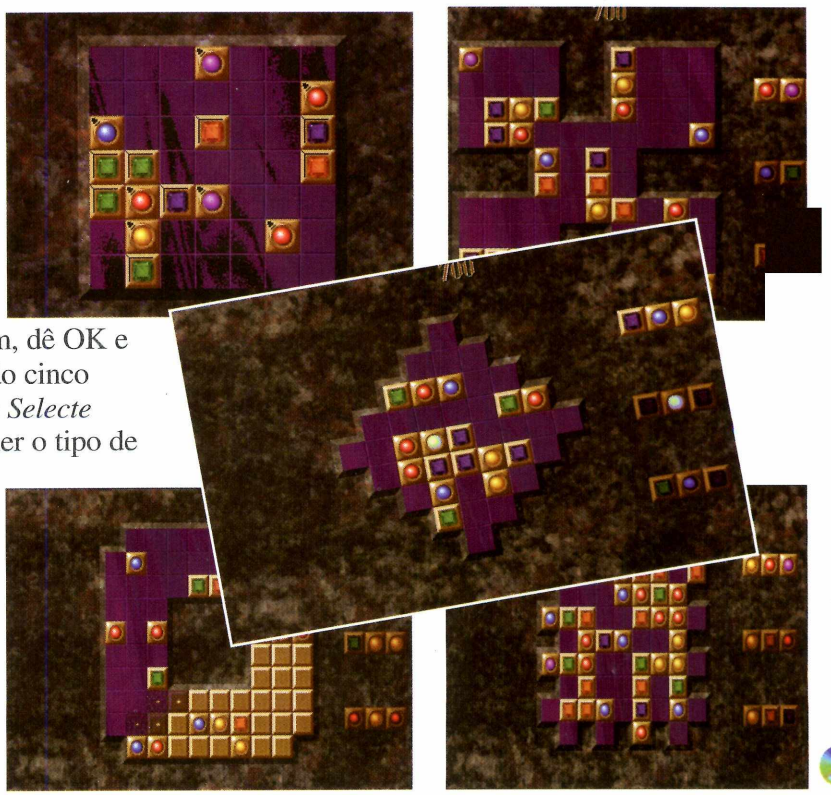
Num belo cenário do velho oeste americano, você tem de "tomar" os copos de uísque, passando cada copinho por cima do outro no esquema "resta um". Um soluço indica uma operação bem sucedida. O jogo roda direto do CD-ROM dispensando instalação. Os comandos você aciona no pergaminho no centro na parte superior da tela.

TRITRYST

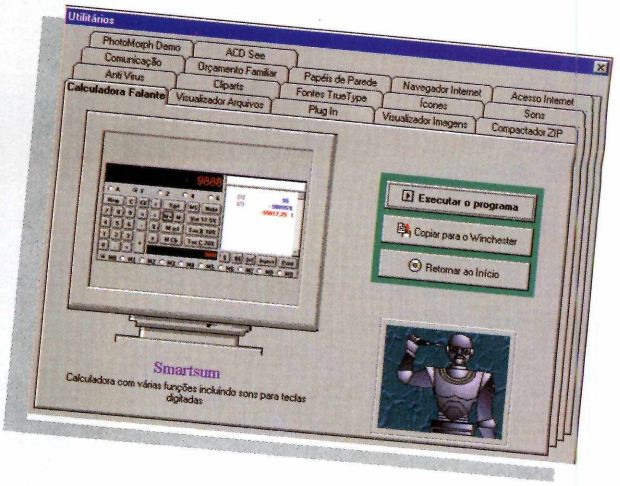
Cada vez que você conseguir alinhar três peças de uma mesma cor elas desaparecem. Este é o objetivo básico de *TriTryst*. Quando você não conseguir mais locais onde colocar as peças, o jogo termina.

Nesta versão demo que estamos colocando no CD-ROM, você pode jogar durante cerca de 10 minutos. Após este tempo aparece uma mensagem, dê OK e comece a jogar novamente, se quiser. São cinco tipos de tabuleiro para você escolher em *Selecte Classic Game*. E ainda é possível escolher o tipo de jogada (*Strategy, Arcade, Timed*).

Embora feito para o Windows 95, rodou bastante bem em nossos testes no Windows 3.1. Os comandos são simples: com o botão direito do mouse você muda a posição da peça, e com o botão esquerdo, clica e arrasta a peça até a posição desejada. Muita atenção, e pense no futuro ao escolher a posição de cada peça.



UTILITÁRIOS



Esta é a pasta mais recheada de todo o CD-ROM. São 17 programas para melhorar seu computador, acrescentando vários recursos ao Windows. Para os programas mais complexos, preparamos reportagens detalhadas que você encontra nas páginas seguintes. Aqui, as indicações para os programas mais fáceis de usar.

CALCULADORA FALANTE

Fazer todo o tipo de cálculo é apenas o básico da *SmartSum*. Ela também imprime o trabalho passo a passo; traz uma série de macros pré-gravadas (converte, por exemplo, milhas em quilômetros, graus *Celcius* em *Fahrenheit*); repete (em inglês) todos os números e as operações que você está realizando. Para tanto, basta ir em *Option*, na barra de menus, e escolher *Sound Mode*.

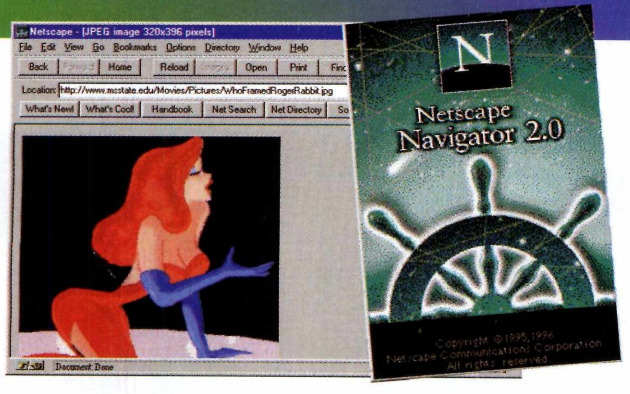
CLIPART

Selecionamos 80 imagens, dos mais variados assuntos, que você pode usar à vontade. Seja para ilustrar trabalhos ou até alterá-las como quiser, para treinar suas habilidades.

SONS

Os arquivos sonoros, colocados no CD-ROM, permitem uma série de brincadeiras e associações com os eventos do Windows, como a Entrada ou a Saída. Para ouvi-los, basta clicar em Reproduzir o som.

INTERNET



Colocamos também dois programas necessários para você acessar à Internet. O "Acesso Internet" refere-se ao *Trumpet* e o "Navegador Internet" ao *Netscape*. O *Trumpet* vem com um *script* (tipo de roteiro) pronto para você acessar ao STI BBS. Se desejar outro provedor, basta modificar este *script*.

FONTES TRUE TYPE

Matura

BAZOOKA

Playbill

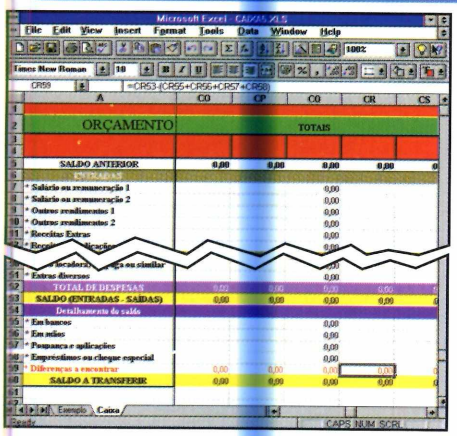
Fontes são estilos diferentes de letras que você pode usar no computador ou em qualquer documento. No CD-ROM, colocamos 53 fontes diferentes. Se quiser usá-las, basta clicar em Copiar. Para ativá-las, faça assim:

1 Clique no ícone Painel de Controle, normalmente, no Grupo Principal.

2 Em Painel de Controle, clique Fontes. Na janela Fontes selecione adicionar.

3 Em "Adicionar Fontes", procure o diretório para onde elas foram copiadas. Selecione as desejadas e dê OK. Feche as outras janelas com OK. As fontes estarão prontas para serem usadas.

ORÇAMENTO FAMILIAR



Para ajudar você a controlar melhor seu dinheiro, colocamos no CD-ROM, uma planilha "Caixa" para ser usada exclusivamente no Excel. Esta reportagem já foi feita na edição número 6, mas agora os arquivos estão com algumas modificações. Existem versões para o Excel 3.0; 4.0 e 5.0. Além disso, a planilha está preparada para seis meses, porém sem data. Dessa forma, você coloca os meses que desejar.

Para localizar os arquivos, abra o Excel, clique "Arquivo" e depois "Abrir". Mude a unidade de disco para D: (ou E:) e selecione o arquivo de acordo com a versão de seu Excel: caixa3.xls para o Excel 3.0; caixa4.xls para o Excel 4.0 e caixa5.xls para o Excel 5.0.

PAPÉIS DE PAREDE

As imagens colocadas no CD-ROM, podem se tornar Papéis de Parede (*Wallpaper*). Aquela cena que aparece na entrada do Windows. Para utilizá-las, copie para seu computador e depois:

1 Abra o Painel de Controle, no grupo Principal, e clique em Área de Trabalho.

2 Localize a opção Papel de Parede. Faça a sua escolha e dê OK. Na próxima vez que abrir o Windows, lá estará o seu novo Papel de Parede.

ÍCONES

Colocamos 64 novos ícones, no CD-ROM, para você personalizar seus programas. Depois de copiados, proceda assim para usar os ícones:

1 No Gerenciador de Programas, clique no ícone que deseja substituir. Na Barra de Menu vá em Arquivo e clique em Propriedades. Localize o botão Alterar Ícone.

2 Em Procurar, localize o ícone (pelo nome). Clique sobre ele e dê OK. Lá estará seu novo ícone.

Fazendo M

Imagens, como estas, estão no programa para você transformar a menina no cachorro ou o sapo na mulher, entre outras possibilidades

Um novo programa para você fazer incríveis transformações. Experimente: é fácil e muito interessante

Uma pessoa se transformando num animal. Ficção? Claro, mas que você pode fazer. Com o programa PhotoMorph, *colocado no CD-ROM, você vai contar com "efeitos especiais", similares aos usados no famoso clipe do Michael Jackson (aquele em que pessoas de várias partes do mundo se fundem perfeitamente umas nas outras).*

São vários os utilitários que fazem o "morph" (o nome deste efeito). Inclusive, já demos um outro na edição nº 5 da revista. Mas esse novo é ainda mais fácil de usar. Acompanhe:

COMO USAR O PROGRAMA

Este programa roda direto, dispensando qualquer tipo de instalação. Mas se você quiser pode copiá-lo para seu computador. Para isso, dentro da tela do CD-ROM, clique em "Copiar programa para o winchester" e siga as instruções que aparecem na tela.

Como funciona

O que o programa faz é "pegar" duas imagens digitais bitmap (aquelas criadas pelo *Paintbrush*) e fundi-las uma na outra, ligando pontos colocados estrategicamente em uma e na outra. E, durante o processo, cria uma série de quadros que fazem a animação.

Só que o trabalho é feito a partir de imagens digitalizadas e com formato JPEG (o único formato aceito pelo programa). Mas mesmo que você não tenha nenhuma, pode brincar à vontade com as imagens de exemplo que acompanham o *PhotoMorph*.

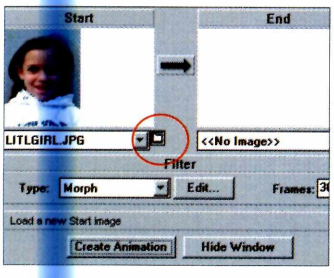
orphs no PC

Criando um morph

Logo que você abre o programa, uma janela aparece. É a partir dela que quase todas as operações serão acessadas.

Siga os passos abaixo para preparar um *morph,* conforme nosso exemplo:

1 Clique no ícone (parecido com uma pasta), que fica perto da janela *Start,* para abrir uma imagem que sofrerá a alteração.



2 Escolha o arquivo LITLGIRL.JPG, por exemplo, e dê OK.

3 Clique no ícone, perto da janela *End,* para escolher a imagem que será colocada na janelinha *End.*

4 Escolha o arquivo DOG.JPG e dê OK.

A menina será transformada no cachorro. Mas antes é preciso arrumar os pontos principais que serão fundidos nas duas imagens. Faça assim:

1 Com as imagens colocadas nos lugares correspondentes, clique na seta que fica entre as duas janelas (*Start* e *End*).

2 Agora comece a editar os principais pontos que serão fundidos entre as duas imagens. Use o mouse para isso.

3 Se você marcar um ponto nos olhos da menina, por exemplo, um ponto correspondente aparecerá no cachorro. Posicione esse ponto, de modo que ele fique no olho do cachorro.

Para cada ponto que você marca na menina, surge um outro correspondente no cachorro. E você pode levar este ponto para onde desejar. A transformação vai ocorrer de acordo com os pontos marcados

4 Repita a operação colocando pontos em vários locais da imagem.

5 Quando estiver satisfeito, clique em OK.

A animação

Para animar o *morph,* clique no ícone *Create animation.* O próprio programa vai criar os efeitos. Mas, antes é preciso dar um nome ao arquivo e escolher um diretório, onde colocá-lo.

Assim que o processo terminar, o programa voltará à primeira tela. Clique no ícone para abrir o arquivo recém-criado. Depois clique em *Load* escolhendo o arquivo com a animação. Dê *Play* e curta o resultado.

DICAS

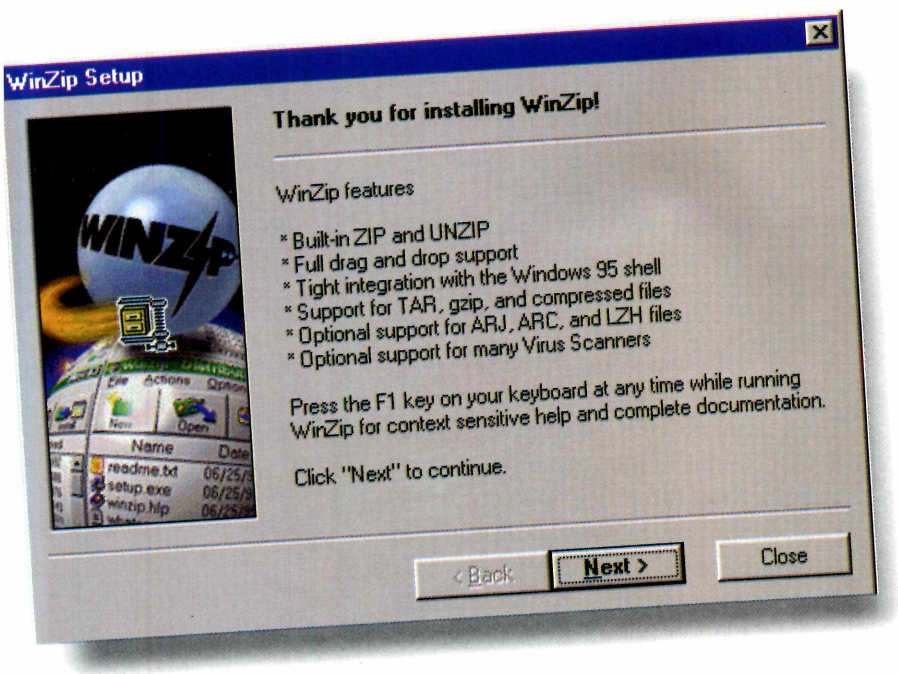
✓ Na lacuna *Frames* da janela principal de configuração, você escolhe quantos quadros quer colocar na sua animação. Recomendamos 15 *frames.*

✓ Procure escolher imagens "parecidas" para criar *morphs* entre elas: desse modo o resultado será mais convincente.

✓ Lembre-se que os arquivos de animação .AVI criados pelo *PhotoMorph* podem ficar gigantes (mais de 10 megabytes) dependendo da qualidade, tamanho e resolução do arquivo criado. Portanto, fique atento a este detalhe.

Comprima Arqui

O WinZip está com uma nova versão: a 6.1. Saiba como aproveitar melhor as vantagens desse compressor e descompressor de arquivos



Reduzir o tamanho de arquivos. Esta é uma das funções do WinZip, *um programa que comprime ou descomprime arquivos, com apenas alguns cliques do mouse.*

Este utilitário, praticamente imprescindível em qualquer computador, está no CD-ROM na versão 6.1 (o mais atual até agora) disponível tanto para Windows 95 quanto para Windows 3.1. Portanto, caso tenha alguma versão anterior, aconselhamos substitui-la por esta mais atual.

COMO USAR O PROGRAMA

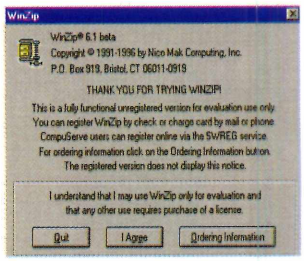
Na tela de Utilitários, no CD-ROM, selecione o programa e depois clique em "Instalar programa". Aparecerá a tela de instalação. Siga as instruções. No final será criado um grupo de Programas do WinZip.

Descompactando um pacote de arquivos

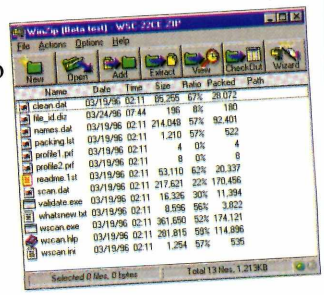
1 Com o programa instalado, vá até o Gerenciador de Arquivos, e clique no diretório onde está o arquivo comprimido.

2 Dê dois cliques sobre ele. Normalmente, com a terminação .ARJ, .ZIP .LZH ou .ARC.

3 Aparecerá a tela do *WinZip*, com uma mensagem do fabricante, solicitando que você faça o registro do programa. Assinale "I Agree".



4 O programa "mostrará" o nome, a lista, enfim, tudo o que tem no arquivo comprimido. Para extrai-lo, existem duas formas:



✓ Dê dois cliques sobre o arquivo. Se houver uma associação do arquivo com um programa instalado no seu computador, ele "vai abrir". Salve-o indo em Arquivo e depois em Salvar

vos e Ganhe Espaço

Como... no diretório escolhido. Feche os programas, inclusive o *WinZip*. O arquivo descomprimido poderá então ser usado do jeito que quiser.

✓ No caso de um conjunto de arquivos o procedimento é diferente. Abra o programa. Vá em Arquivo e depois em *Open*. Aparece a árvore de diretórios do computador. Escolha o arquivo que pretende extrair, clique sobre ele e dê OK. O programa mostrará a lista dos arquivos que estão comprimidos. Na nova tela, clique em *Extract* e escolha o diretório para onde quer que o arquivo seja extraído, ou use o botão *New Folder* na versão para 3.11 e *Create Dir...* no *WinZip 95* e dê um novo nome. Dê OK e surgirá assinalado o nome do diretório criado. Clique então no botão *Extract* e todo o conteúdo será descomprimido para o lugar de destino.

Compactar arquivos

Existem vários modos de se compactar um pacote de arquivos. Vamos mostrar um dos mais fáceis.

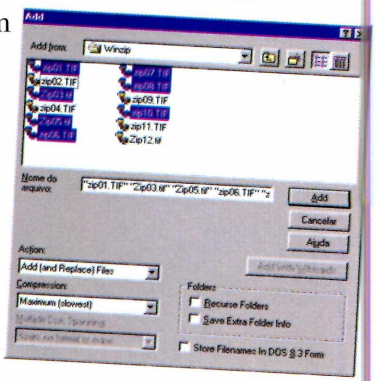
1 Dentro do programa, clique no ícone *New*. Na caixa de diálogo, digite o nome do "pacote". Não esquecendo de acrescentar a extensão .ZIP (ponto ZIP) ao nome.

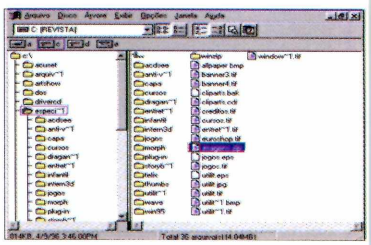
2 Escolha o diretório (ou pasta, no Windows 95) onde o novo arquivo vai ficar. Dê OK. Aparecerá uma nova tela para que você escolha os arquivos que deseja colocar no pacote. Aperte a tecla *Ctrl* e vá iluminando cada um deles. Ao final, clique no botão *Add*.

Lembre-se: para manter o "caminho" dos diretórios e arquivos adicionados, é preciso marcar um X no quadradinho *Recurse Folders*, na caixa de diálogo.

3 O programa vai comprimir os arquivos. Acompanhe o processo pela barra existente ao pé da página. No final, serão mostrados todos os arquivos que foram incluídos e o tamanho que o "pacote" ficou.

4 Feche o *WinZip*. O pacote compactado será colocado no caminho indicado por você.





Depois do programa instalado, basta dar dois cliques do mouse num arquivo comprimido, para iniciar o processo de descompressão

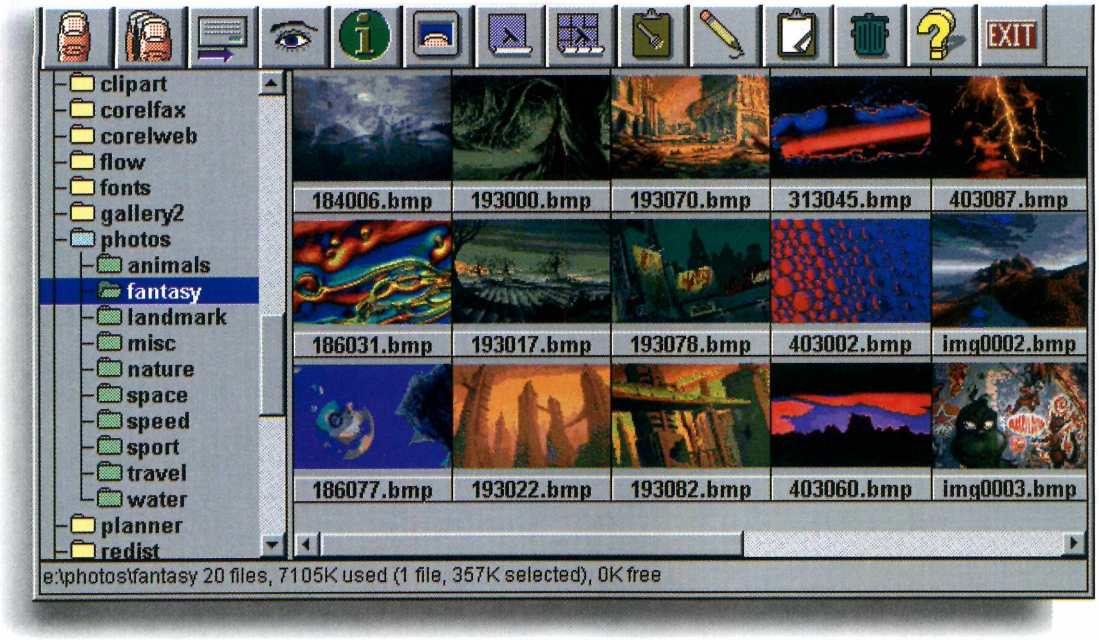
DICAS PARA VOCÊ USAR O WINZIP NO WINDOWS 95

✓ Utilize o botão direito do mouse para realizar as operações básicas do programa. Por exemplo: se quiser extrair os arquivos compactados de um pacote, basta carregá-lo, com o botão direito do mouse, para o diretório que você vai usar para a descompressão e então selecionar no menu a opção *Extract to...*

✓ Cuidado ao utilizar a opção de nomes de arquivos grandes no Windows 95. Somente o *PKZIP*, que vem embutido no *WinZip*, suporta tais arquivos. O *ARJ*, por exemplo, não é compatível com este recurso.

✓ Aproveite as caixas de diálogo de multi-funções oferecidas pelo *WinZip 95*. Ao criar um pacote *ZIP*, por exemplo, é possível usar o botão direito do mouse para criar novos diretórios dentro da caixa de diálogo. Mover, copiar e renomear arquivos mostrados na caixa também vale.

Um Banco d



O programa ThumbsUp permite que você faça um levantamento e possa ver todas as imagens existentes no seu computador

Elas estão todas lá, em um único programa. Clicando em qualquer diretório, se ele tiver imagens, elas serão mostradas. Na tela principal do ThumbsUp *elas aparecem pequenas, mas basta dar um duplo clique na imagem escolhida, que ela pode ocupar a página toda. Além disso, o programa tem uma série de recursos que vale a pena explorar.*

No CD-ROM você encontra o *ThumbsUp* tanto para Windows 3.11 como para o Windows 95. E apesar de serem versões diferentes, a forma de utilização dos dois programas é praticamente igual. Assim, as informações contidas nesta reportagem valem para as duas.

PARA USAR O PROGRAMA

O *ThumbsUp* roda direto do CD-ROM, bastando clicar em "Executar o programa", na tela de Utilitários. Para *criar (e gravar)* o banco de dados, com as imagens existentes no seu PC, convém copiá-lo para seu computador. Para isto, siga as instruções de instalação nesta reportagem.

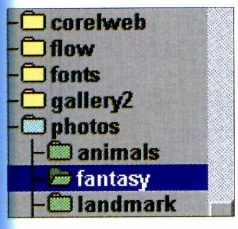
Para ver as imagens

Depois de instalar o *ThumbsUp* (isso é necessário para gravar o seu banco de imagens), vale a pena você entrar no programa, e dar uma olhada em algumas das imagens que tenha no computador. O mais aconselhável, porém, é você deixar que o programa "scaneie" (faça um levantamento) todas as imagens disponíveis no seu micro. Isto pode demorar um pouco, especialmente se você tiver muitas imagens gravadas no PC. Assim, o *ThumbsUp* procura no winchester todos os arquivos de imagens que possam estar dentro do micro e então cria janelinhas de "preview" para que você identifique as imagens rapidamente. Para usar este recurso, siga os passos:

e imagens

1 Na tela do programa, vá até a barra de menu, localize o ícone de *Drive* (aquele com uma seta embaixo) e clique sobre ele. Todas as imagens de seu winchester serão lidas pelo *ThumbsUp,* identificadas e mostradas em janelinas.

2 Para achar as imagens no computador, vá abrindo os diretórios identificados com ícones verdes. Isso significa que há imagens dentro dele.



3 Quando você achar as imagens, verá um pequeno *preview* de cada uma delas.

4 Para ampliar alguma imagem, selecione-a e então clique no ícone do olho. A imagem ocupará a tela inteira, dependendo da resolução.

5 Depois de visualizar a imagem, não esqueça de apertar a tecla ESC para poder voltar ao *ThumbsUp.*

Você também pode gerenciar seus arquivos de imagens como no Gerenciador de Arquivos do Windows 3.11. Vale copiar, mover, deletar e até renomear arquivos. Explore o menu *File* com o arquivo que deseja visualizar selecionado, para utilizar estes recursos.

Procedimentos para a Instalação

Windows 3.11

1 Com o programa selecionado, clique em "Copiar para o winchester".

2 Uma caixa de diálogo aparece, avisando que o programa será copiado para o diretório C:\revista\especwin\thumbs. Se você aceitar, clique em OK. O programa será copiado.

3 Daí saia do CD-ROM, vá até o Gerenciador de Arquivos, localize o diretório, e dê dois cliques sobre ele. Quando aparecer os arquivos do *Thumbs,* clique em tumbsup.exe para executar o programa.

Windows 95

Para que o programa funcione, ele deverá ser instalado no seu computador.

1 Com o programa selecionado, na tela do Windows 95, do CD-ROM, clique em "Instalar programa".

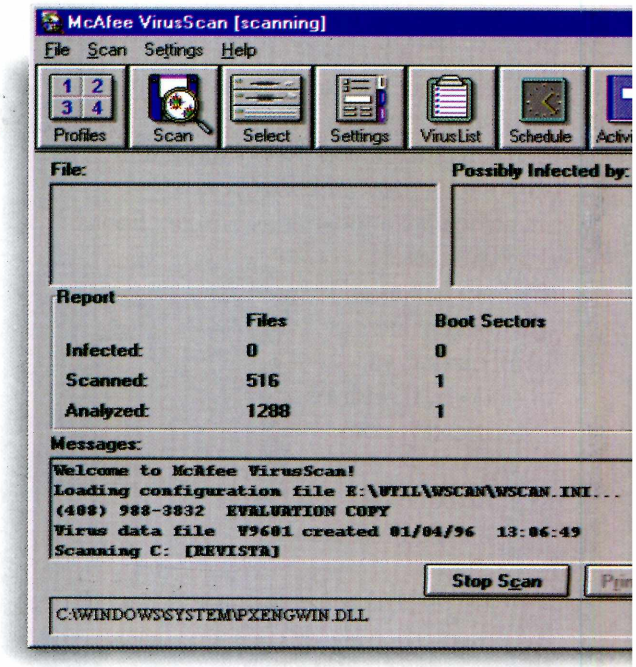
2 Uma caixa de diálogo é aberta e aí é só seguir as instruções.

VERSÃO PARA WIN 95

O *Thumbs Plus* para o Win 95 tem alguns recursos a mais do que a versão para o Windows 3.11. Por exemplo: controle de zoom, um menu a mais, chamado *Image,* que é acionado quando você clica sobre alguma imagem já escaneada. Com ele é possível controlar a cor e o brilho das imagens visualizadas, entre outras coisas. Vale uma exploração mais detalhada.

Vírus: aca

Confira se seu PC não tem vírus. No CD-ROM, as mais recentes versões de anti-vírus para Windows 3.1 e Win 95



Vírus é uma preocupação constante. Quem trabalha em informática, sabe os perigos de se encontrar um vírus no computador. Por isso, para auxiliá-lo a descobrir se seu micro tem algum vírus e removê-lo, se for o caso, colocamos no CD-ROM, a última versão do mais famoso anti-vírus do mercado, o "McAfee VirusSCAN", tanto para Windows 3.11 como para o Win 95.

COMO USAR O PROGRAMA

O *Scan* roda direto do CD-ROM, bastando clicar em "Executar o programa".

Mas você pode copiá-lo para o seu computador. Faça assim:

1 - Clique em "Copiar para o winchester".
2 - Uma tela aparece, informando que o programa será copiado, se você aceitar, para o diretório: c:\revista\especwin\wscan.
3 - Dê OK. Depois saia do CD-ROM, entre no Gerenciador de Arquivos, selecione o diretório acima, clique duas vezes sobre ele e também na pasta Wscan.
4 - Localize então o arquivo wscan.exe e dê dois cliques sobre ele. O programa ser executado.

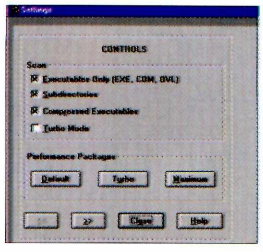
No Windows 3.11

Ao ser aberto, o *Scan* analisa rapidamente seu micro, procurando vírus na memória RAM. Se alguma coisa anormal for achada, ele mostrará.

A utilização do programa é simples, e a maioria das operações é realizada com o mouse. Inclusive, alterar algumas das configurações para conseguir todo o potencial do programa.

Com o *Scan* aberto, siga os passos abaixo para configurá-lo:

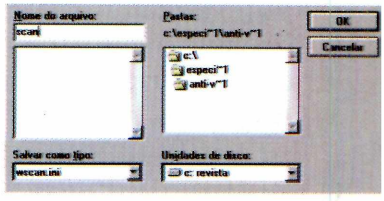
1 Clique no ícone *Settings*, embaixo dos menus. Na caixa de diálogo que aparece, marque um X em todos os quadradinhos limpos, com exceção do *Turbo Mode*, que não deve ser mexido.



2 Avance a tela, clicando na seta dupla ao "pé da página". Preencha os dois primeiros quadradinhos e clique em *Close* para fechar a janela. O *Scan* já está pronto para ser usado. Mas antes disso, salve as alterações que acabou de fazer, abrindo o menu *File* e selecionando *Save settings...*

3 Dê um nome para o arquivo e clique em OK.

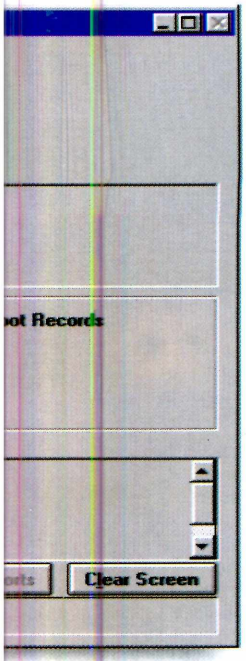
Cada vez que você abrir o programa, vá ao menu *File* e abra o arquivo criado, para realizar uma nova "busca".



Removendo um vírus

Se for detectado algum vírus, o programa vai mostrar o nome e quais os

be com Eles



arquivos que ele está infectando. E automaticamente tentará apagar o vírus. Caso não consiga, vai tentar deletar o arquivo contaminado. Mas se o vírus tiver infectado o "Setor de Boot" (a seleção de arquivos que dá início às operações do computador) do micro, ele não poderá ser eliminado tão facilmente. Se isto aconteceu, você corre o risco de perder todos os seus dados, caso não tenha um disco de *boot* limpo. Isto é, sem o vírus.

Atenção: não faça um disco de *boot* no seu computador contaminado. Tente fazê-lo num outro micro sem vírus e que tenha a mesma versão de DOS que a sua.

No Windows 95

Dentro da tela do Win 95, no CD-ROM, selecione o programa e depois clique em "Instalar programa". O processo é iniciado e então é só seguir as instruções da tela.

Quando o *Scan* já estiver instalado, vá até o menu Iniciar e clique no ícone do grupo de programa, para executá-lo. Ao entrar, ele vai verificar a existência de algum vírus instalado na memória do computador. Caso ache, tentará eliminá-lo. Mas não é só isso. Depois de procurar o vírus na memória, será preciso também dar uma olhada no winchester.

Faça isso, criando um arquivo de instruções para o programa, utilizando as páginas de configuração. Por exemplo: na janela *Where & What*, selecione o drive C:\ para começar o escaneamento. E clique em *Include subfolders* e depois em *All files* para procurar vírus em subdiretórios e em todos os arquivos do computador.

Quando terminar, vá em *File*, e escolha a opção *Save settings* para salvar as suas configurações.

USANDO UM DISCO DE BOOT

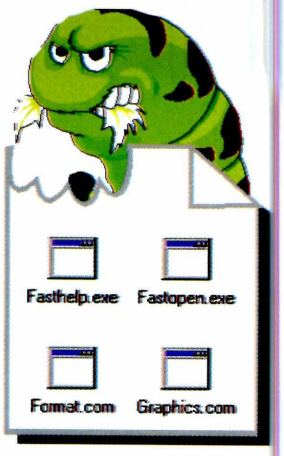
1 Num computador sem vírus, formate um disquete com este comando no *prompt* do DOS:
`format a:/s`

2 Copie para o disquete o anti-vírus. Mas atenção: a versão do anti-vírus deve ser para DOS.

3 Coloque o disquete no drive A: e dê um *boot* no computador. Quando a letra A: surgir no *prompt* do DOS, digite o seguinte comando:
A: scan c: /clean <Enter>
O anti-vírus será passado no disco rígido, eliminando o vírus dos arquivos contaminados.

4 Pronto. O vírus foi eliminado. Entretanto é bom verificar: passe novamente o anti-vírus, após reiniciar o computador sem o disco de *boot*.

5 Verifique todos os seus disquetes com o anti-vírus, certificando-se que nenhum deles está contaminado.



NATAS
Altera o tamanho e a data dos arquivos contaminados

STONED
Depois que ataca, obriga a formatação do disco rígido (cria partições erradas)

SEXTA-FEIRA 13
Ataca todas as sextas-feiras, dia 13, e deleta os arquivos contaminados

ATHENS
Um dos piores vírus. Contamina todos os programas que são executados, tornando impossível executá-los novamente

VISUALIZE SE

Com o Drag and View você verifica o conteúdo de seus arquivos sem ter de abrir os programas onde foram gerados

Ganhar tempo. Esta é a vantagem de ter o Drag and View, *instalado no computador. Com ele, clicando em cima do nome de um arquivo, no Gerenciador de Arquivos do Windows 3.1, você vai poder visualizar o que ele contém, sem ter de abrir nenhum programa. E como não poderia deixar de ser, ele está no CD-ROM.*

Depois de instalar o programa (ver quadro), entre no Gerenciador de Arquivos. Você vai notar que mais um menu foi incluído: o "Fmlaunch". É através dele que você poderá configurar e usar o *Drag and View*.

Para quem usa o Windows 3.1 este programa pode ser utilizado de dois jeitos: "arrastando" os arquivos que deseja ver para o ícone do programa, que aparece na parte inferior do monitor. Ou através do próprio Gerenciador de Arquivos.

Visualizando os arquivos

Faça assim para visualizar um arquivo:

1 No Gerenciador de Arquivos, selecione o arquivo que você deseja verificar. Depois, em *Fmlaunch,* clique na opção *View files.*

2 Uma caixa de diálogo será aberta mostrando o conteúdo do arquivo.

PARA USAR O PROGRAMA

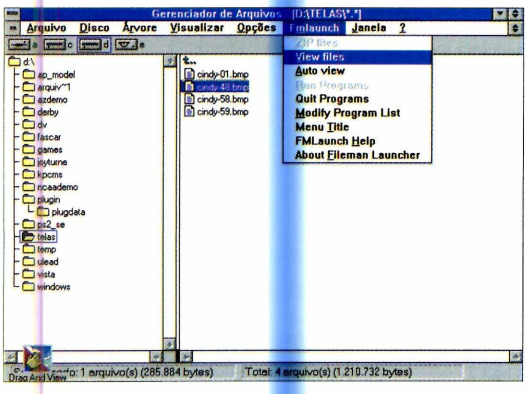
O programa roda direto do CD-ROM, mas se você quiser pode instalá-lo no seu computador. Para isso, faça assim:

1 - Na tela do programa, clique em "Instalar programa".

2 - Uma caixa de diálogo aparece e aí é só seguir as instruções da tela.

US ARQUIVOS

Mas não são todos os arquivos que podem ser visualizados pelo programa. Os arquivos de texto, de imagens e os zipados são "vistos" com mais facilidade. Para saber quais os outros arquivos que o programa visualiza, só na base da tentativa.



3 Depois de ver o arquivo, feche normalmente a janela de visualização.

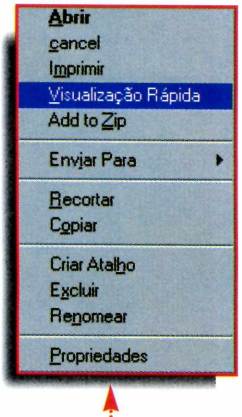
Utilizando opções extras

Algumas formas de usar o *Drag and View*.

✓ Clicando em *Auto view*, no menu *Fmlaunch,* quando você selecionar qualquer arquivo, a visualização será automática.

✓ Quando o *Drag and View* não conseguir "interpretar" o arquivo selecionado, mostrará apenas caracteres estranhos. Se isso acontecer, clique no ícone *Launch.* O programa vai abrir (se existir no seu PC) o aplicativo que criou o arquivo.

✓ Use *Find,* para encontrar textos específicos ou "chavões" em um arquivo visualizado pelo *Drag and View*. Basta clicar no ícone e depois digitar o que está procurando.



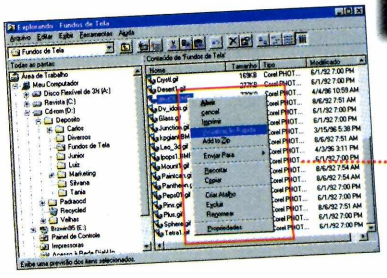
NO WINDOWS 95

A versão em CD-ROM do Windows 95, já vem com este programa que é instalado junto com o sistema operacional. Aí a utilização é muito fácil. Basta entrar no *Explorer,* selecionar o arquivo que se deseja ver e clicar, com o botão direito do mouse, sobre ele. O menu *pop up* é aberto e então é só descer com a seta até "visualização rápida". O arquivo é aberto.

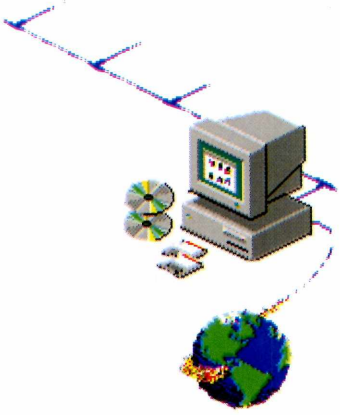
Esta opção não existe para quem optou pela instalação por disquete. Mas é possível usar o *Drag and View*, como no Windows 3.1. Só que antes, é preciso habilitar o Gerenciador de Arquivos, que não aparece normalmente no Win 95. Para voltar a ativá-lo, faça assim:

1 Vá até o menu "Iniciar" e use a ferramenta "Localizar"

2 Na caixa de diálogo, digite WINFILE.EXE.



Se o arquivo existir anote o diretório onde ele está. Daí crie um atalho para o Gerenciador de Arquivos na Área de Trabalho. Quando quiser ver os arquivos, é só usar o atalho e entrar no Gerenciador de Arquivos. É meio trabalhoso, mas vale a pena pela economia de tempo depois.



O Mundo ao seu alcance pelo Micro

O Telix é um dos melhores programas de comunicação para acessar BBSs ou interligar computadores

Com um micro, um modem e uma linha telefônica, você está pronto para se comunicar com o mundo. Claro que é preciso também um bom programa de comunicação. Pensando nisso, estamos colocando no CD-ROM o Telix for Windows. *Com ele você poderá utilizar seu modem para acessar BBSs, conectar-se com outros computadores via linha telefônica, a Internet...*

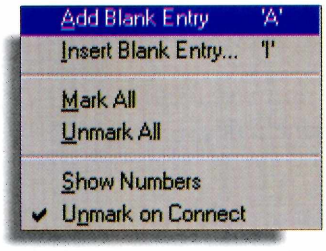
Saiba como usar os recursos básicos do Telix. *Depois vá explorando o programa para descobrir todos os recursos disponíveis.*

O programa

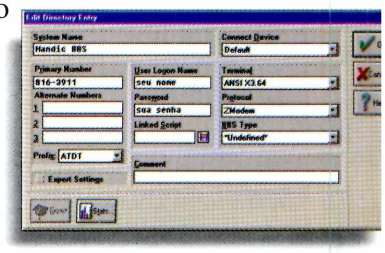
Depois de instalar o *Telix* (ver quadro), entre no programa, clicando no ícone criado, e siga os passos abaixo para utilizá-lo:

1 Clique no menu *Phone,* selecionando depois a opção *Dialing Directory*. Aparece a tela do *PhoneBook,* para que você possa anotar o número dos telefones de BBSs ou dos amigos que tenham modem.

2 Nessa mesma tela, vá ao menu *Manage,* e selecione *Add Blank Entry.* Na caixa de diálogo que aparece, crie o nome e o número a ser discado. Clique com o mouse sobre a primeira linha em branco que surgir e ative *Edit Current Entry*, no menu *Edit.* Surge uma caixa de diálogo, onde você vai digitar os nomes e os números que desejar.



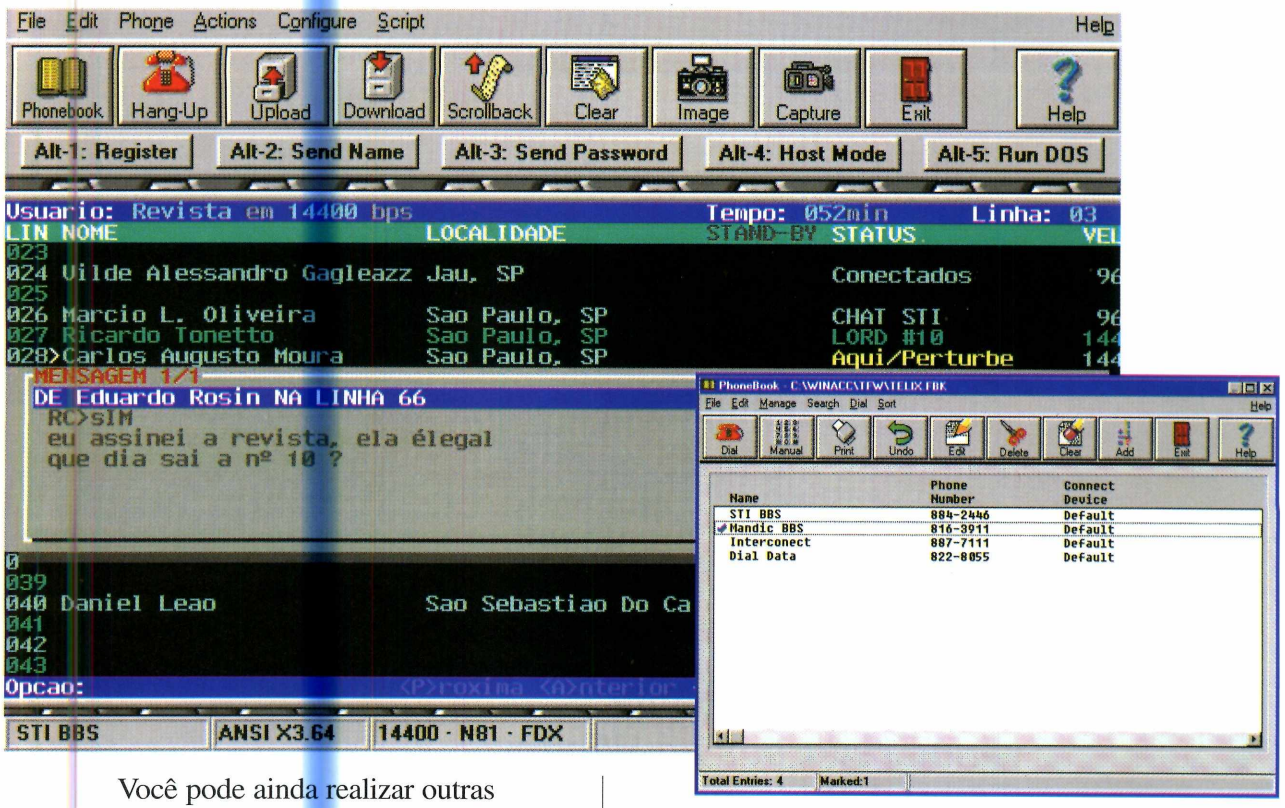
3 Quando tudo já estiver preenchido, dê OK e salve a configuração no menu *File* do *PhoneBook.*



Assim, quando você for usar o programa, é só clicar no ícone do *PhoneBook,* e depois duas vezes no nome criado. O modem discará para o número de telefone indicado e tentará fazer a conexão com o outro modem.

COMO USAR O PROGRAMA

O *Telix* precisa ser instalado no seu computador. Para isso, dentro da tela Uitlitários do CD-ROM, selecione o programa e clique em "Instalar Programa". Então, siga as instruções da tela.



Você pode ainda realizar outras operações dentro da tela do *PhoneBook*. Por exemplo: é possível deletar um nome que não vai mais usar. Para isso, é só selecionar o nome desejado, é apertar a tecla Del. Mas, o mais interessante mesmo é saber usar as múltiplas seleções. Faça assim: ao invés de clicar duas vezes sobre um nome, clique uma só e repita essa mesma operação para os outros da lista para os quais você gostaria de discar. Depois de estarem marcados, escolha a opção *Dial Marked Entries* no menu *Dial*. O programa discará para vários lugares, um em seguida do outro, caso a linha esteja ocupada em um deles.

Comandos básicos

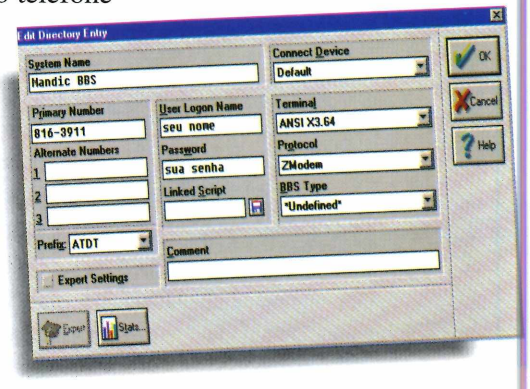
Para utilizar um programa de comunicação, é necessário que você saiba alguns comandos básicos para controlar o modem. O *Telix* conta com vários atalhos para acessar estes comandos. Conheça alguns deles, tentando decorá-los, e agilizar assim a sua comunicação:

Alt + *PageDown* – aciona o *download* (recebimento de um arquivo).

Alt + *PageUp* – aciona o *upload* ("envia" o arquivo). Quando usar este comando *on-line*, escolha o protocolo de transmissão de arquivos que deseja usar. Prefira sempre o *Z-Modem* pela sua facilidade e rapidez. E não esqueça de marcar o arquivo, indicando o diretório onde ele está.

No Telix você pode criar inclusive um "phonebook" onde arquiva os nomes, números telefônicos, coloca sua senha...

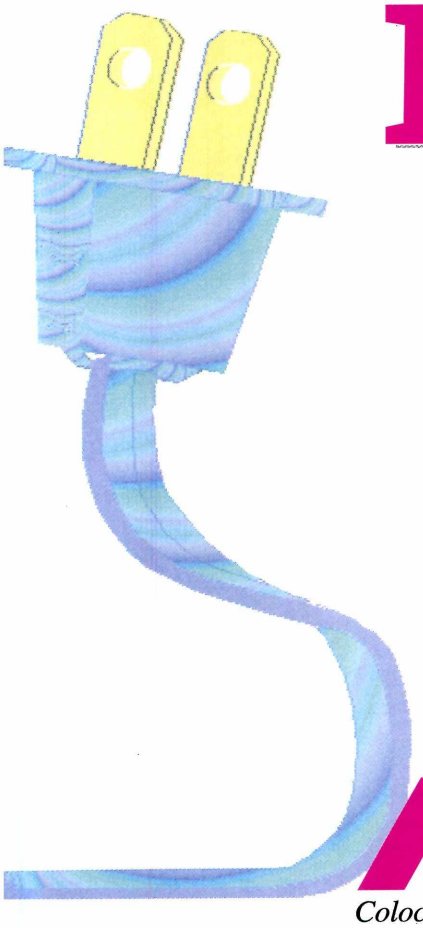
Alt + H – "Desliga" o telefone (*hang up*), quando quiser terminar uma ligação.



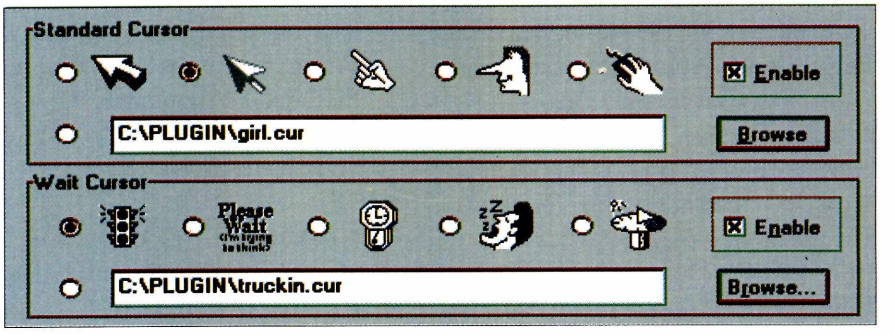
Dica

✓ Durante uma seção *on-line* (em uma BBS ou com outro computador), você pode acessar tudo o que passou pela janela do terminal, através de um *buffer* (parte da memória que "guarda" informações temporariamente). Para usar este recurso, aperte Alt + B e vá usando as setas do teclado para "subir" ou "descer" o texto gravado. Também é possível usar a Área de Transferência durante esta operação. Para voltar ao terminal, aperte ESC.

Seu Windows de Cara Nova



O Plug-In acrescenta vários recursos ao Windows 3.1 ou 3.11, tornando-o mais prático de usar



Não agüenta mais olhar para a "cara" do seu Windows 3.1. Pois temos a solução. Colocamos no CD-ROM, o programa Plug-In, *que funciona como uma atualização para o Windows 3.1, deixando seu ambiente de trabalho mais prático e divertido. Alguns dos recursos do* Plug-In *são muito parecidos com os do Win 95, o que pode servir de experiência para uma possível migração. As possibilidades são muitas e aqui vamos dar uma explicação geral para você começar a explorá-lo. Mas para que ele funcione, precisa ser instalado no micro (ver quadro).*

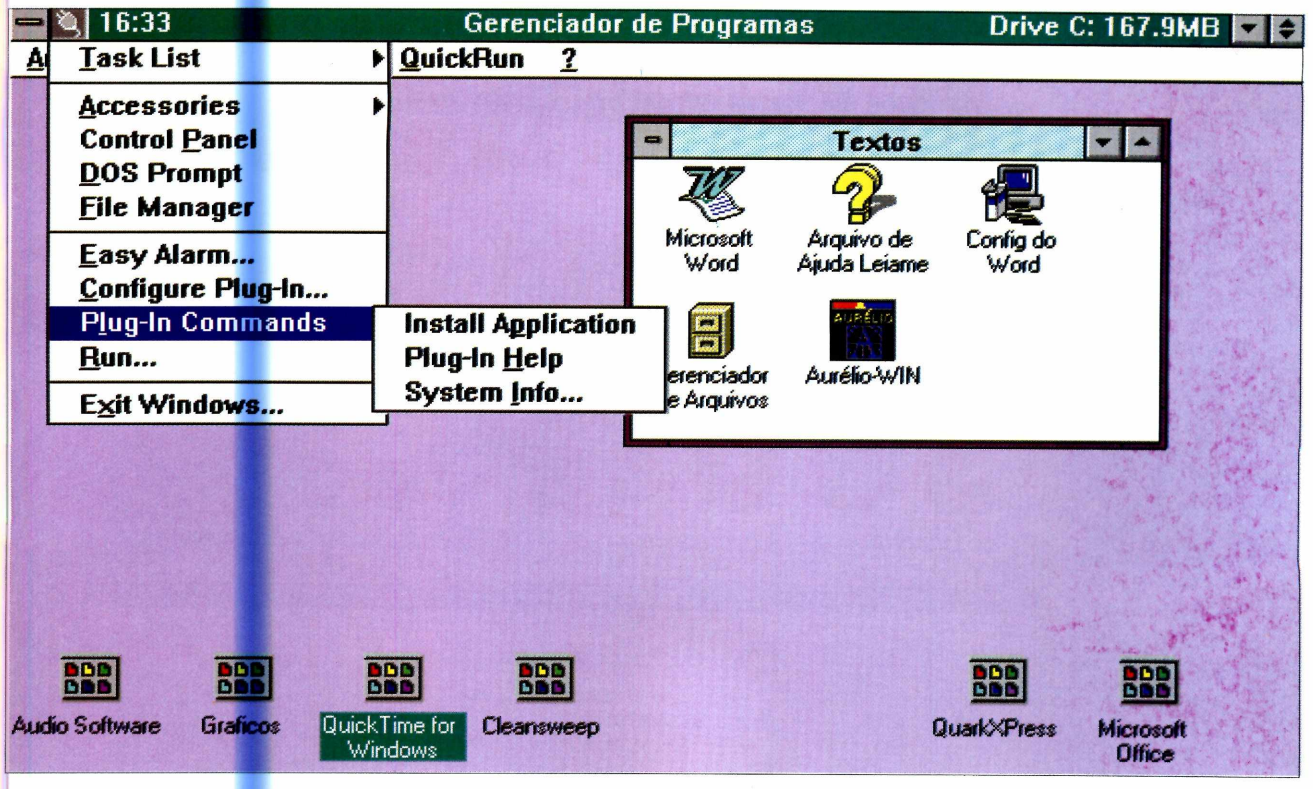
COMO USAR O PROGRAMA

1 - Na tela de Utilitários do *CD-ROM*, selecione o programa e clique em "Instalar programa".

2 - Aparecerá então a tela com o C:, referente ao seu winchester. Dê OK e siga as instruções da tela.

As mudanças

As mudanças já são visíveis assim que a instalação termina. O cursor do mouse vira uma seta gigante, a barra de título do Gerenciador de Programas ganha um ícone de "tomada" – que acessa as funções do *Plug-In* –, os ícones dos Grupos de Programas ficam mais coloridos, entre outras coisas. As outras mudanças não são visíveis. Para ter uma idéia, experimente clicar com o botão direito do mouse sobre o ícone de um Grupo de Programa: você poderá acessar, além de funções especiais, todos os ícones que estão dentro do grupo sem ter de abri-lo.



Configurando o *Plug-In*

Para você configurar o *Plug-In,* clique em Opções no Gerenciador de Programas e selecione "Configure Plug-In..." Aparece a tela principal do programa com vários ícones. E cada um deles configura uma parte do programa.

Em *General Options*, você muda alguns aspectos genéricos do programa. Por exemplo, escolha os diretórios mais usados e coloque-os numa seção especial, nas caixas de diálogo de abrir e salvar arquivos. Assim quando tiver de especificar o mesmo diretório para achar um arquivo, basta apenas dar um clique. Para isso, clique em *Browser Jump To's* e dê um nome para seu diretório preferido, não esquecendo de especificá-lo. Não altere as outras opções disponíveis, se você for inexperiente.

O *Custom Cursors* altera os cursores do Windows 3.1. O programa já vem com um banco de dados cheio de desenhos para você usar. Em *Standard Cursor* você muda o ícone do mouse e em *Wait Cursor* pode trocar a velha ampulheta do Windows por qualquer desenho mostrado.

Alarms & Scheduler configura um alarme que avisa você de compromissos, enquanto se está dentro do Windows, entre outras funções. Para ativar o alarme, clique em *New...* Uma caixa de diálogo aparece. Coloque o nome do compromisso e o horário desejado. Depois, em *Dialog Message,* digite a mensagem que irá aparecer. Se quiser atribuir um som para o alarme, vá na mesma caixa de diálogo do botão *New...* escolha *Options* e selecione o arquivo .WAV no seu winchester.

Se quiser "desligar" o *Plug-In*, faça o seguinte:

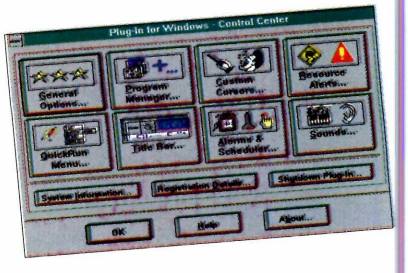
1 Clique na tomadinha que aparece no canto esquerdo da tela.

2 Selecione a opção *Configure Plug-In...*

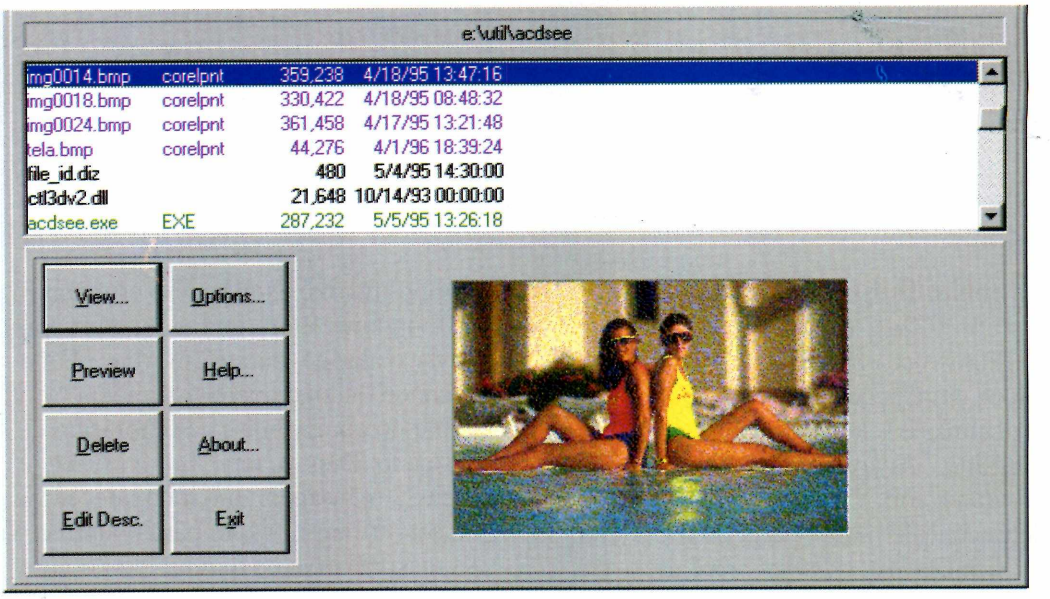
3 Na tela que aparece, clique em *General Options* e, em *Startup Behavior*, a opção "None".

Quando você reiniciar o Windows, a aparência antiga estará de volta. Para acionar o programa, vá em Gerenciador de Arquivos, abra a pasta *Plug-In*, e clique em "shplugin.exe". O programa voltará a rodar. Não esqueça de alterar a opção "None"para manter o *Plug-In* funcionando.

Depois de instalado, o* Plug-In *acrescenta vários itens à tela principal (acima). Você pode também configurar (abaixo) várias coisas, inclusive alterar o cursor do mouse



Gerencie as Imagens do seu PC



No Windows 3.1, basta clicar nos nomes dos arquivos, que estejam na cor lilás, para visualizá-los

Com o ACDSee você localiza facilmente suas imagens, vê um "preview", e pode até deletar as indesejadas

COMO USAR O PROGRAMA

O programa roda direto do CD-ROM, mas se quiser pode copiá-lo para seu computador. Basta selecionar o programa, na tela do Utilitários, e então clicar em "Copiar para o winchester", seguindo as instruções da tela.

Os nomes dos arquivos de imagens nem sempre permitem uma identificação imediata com o seu conteúdo. Para ajudá-lo a gerenciar as imagens que estão no seu computador, colocamos no CD-ROM, o ACDSee, *em versões para o Windows 3.11 e Win 95.*
A vantagem do ACDSee *em relação a outros programas semelhantes, é que ele dispõe de um* preview *de imagem e aceita vários formatos (BMPs, GIFs, JPGs, TIFs). Além disso, deleta diretamente de dentro do* ACDSee, *bastando apertar um simples botão, as imagens inúteis que ocupam espaço no winchester.*

A interface

A utilização é muito simples. Uma vez dentro do programa, use o mouse para mudar de um diretório para outro e localizar as imagens. Clicando no [..] você acessa o winchester, disquetes ou até um CD-ROM. Depois de escolhido

um diretório, dentro dele aparecerão todos os arquivos. Automaticamente o programa vai localizar as imagens que pode abrir, deixando-as com uma cor diferente (lilás).

Daí basta dar um clique com o botão do mouse sobre a imagens. Um *preview* será mostrado, no quadradinho que fica do lado direito da tela. Quando isso acontecer, é porque o *ACDSee* consegue visualizar o arquivo internamente. Mas, se nada aparecer, significa que o tal arquivo só poderá ser visto pelo aplicativo que o criou.

Ainda dentro do programa, você poderá também deletar as imagens ou qualquer outro arquivo que esteja sendo mostrado na janelinha do programa. Para isso, basta selecionar a imagem e apertar a tecla *Del.*

Dicas

✓Uma vez achado o diretório onde estão as imagens a serem visualizadas, é recomendável usar as setas do teclado para mudar de um arquivo para o outro. Desse modo, um *preview* das imagens será mostrado.

✓Caso queira ver alguma das imagens num tamanho maior, por exemplo, ocupando toda a tela, basta apertar a tecla *Enter.* Para voltar ao programa, apenas aperte *ESC.*

✓Se preferir usar o mouse para todas estas operações, use o duplo clique como *Enter* e o botão direito do mouse (se estiver usando o Windows 95) para deletar arquivos, entrar no menu de opções...

✓A configuração do programa é feita clicando no botão *Options,* na tela do *ACDSee.* Uma caixa de diálogo aparece e aí é possível mudar vários aspectos do *ACDSee.*

✓ Na janela *Preview* você escolhe como quer os *previews* de arquivos JPG. Caso seu computador seja lento, deixe a opção *Gray JPEG Preview* selecionada.

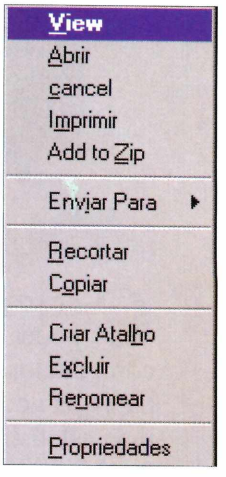
Depois que terminar de configurar o programa, basta clicar em *Save options as defaults* para salvar as alterações na memória do ACDSee.

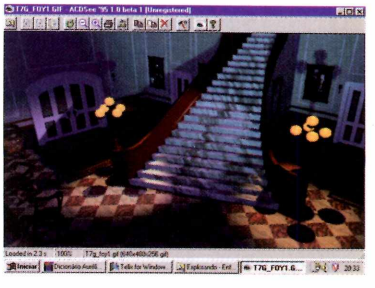
NO WINDOWS 95

A principal vantagem do *ACDSee* para o Windows 95 é que, depois de instalado, você nem precisa abrir o programa para usá-lo. Vários recursos são adicionados ao botão direito do mouse, que aparecem quando você clica sobre a imagem. Um recurso que merece destaque é o que permite transformar uma imagem visualizada pelo *ACDSee,* automaticamente, em um papel de parede no Windows. Para isso, basta clicar com o botão direito do mouse, sobre a imagem aberta e então escolher a opção *Wallpaper.*

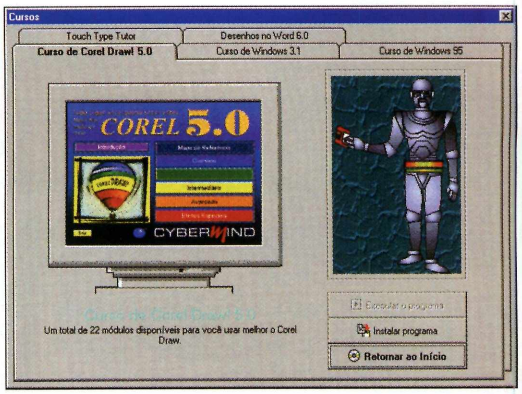
E para mover, copiar e deletar arquivos, dentro do *ACDSee,* o processo é parecido com o do *Explorer.*

No Windows 95, a visualização é feita a partir do botão direito do mouse. E, imagem aberta, indo em Wallpaper, ela é colocada automaticamente como seu papel de parede





CURSOS



Reunimos nesta pasta os cursos, por computador, mais interessantes divulgados nestas dez primeiras edições. Desde um curso completo como o de Windows 3.1 até como treinar digitação no teclado.

CURSO DE WINDOWS

Este Curso de Windows 3.1 está na versão integral, cedida pela empresa brasiliense MSD, com exclusividade para os leitores da Revista do CD-ROM. Ideal para quem está começando a mexer nesse programa, traz diversos exercícios práticos e explicações de vários recursos. Para usá-lo, é preciso fazer a instalação. Será criado um ícone, por onde você acessa o programa. Depois basta seguir as telas, todas em português.

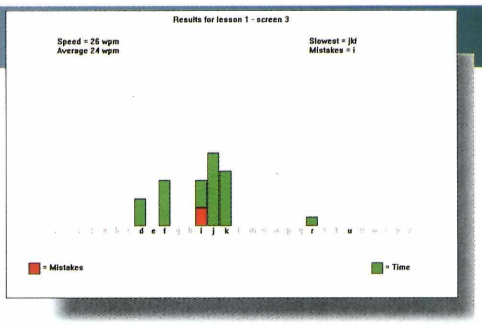
TREINE SUA DIGITAÇÃO

Com o programa *Touch Type Tutor* você vai poder treinar digitação no teclado do computador. Ele é útil porque mostra quantas palavras você consegue digitar por minuto, e ainda uma estatística das teclas que erra com mais freqüência.

Se você costuma olhar para o teclado quando está digitando, tente não fazê-lo. O ideal seria você olhar para a tela enquanto copia as palavras que aparecem escritas no monitor. Até para testar a sua rapidez.

Com o programa aberto, siga os procedimentos abaixo para utilizá-lo:

1 Aparece uma tela pedindo para você informar seu nome. Digite-o. Se surgir uma mensagem de erro não se preocupe. Significa apenas que ele não pode ser gravado no CD-ROM. Caso queira gravar sua performance, copie o *Touch* para o computador.



2 Clique em *Continue* e comece a digitar imediatamente. As palavras podem parecer estranhas, mas isso não importa. O importante é decorar as teclas. Para avançar para as lições seguintes, é só ir dando *Enter*.

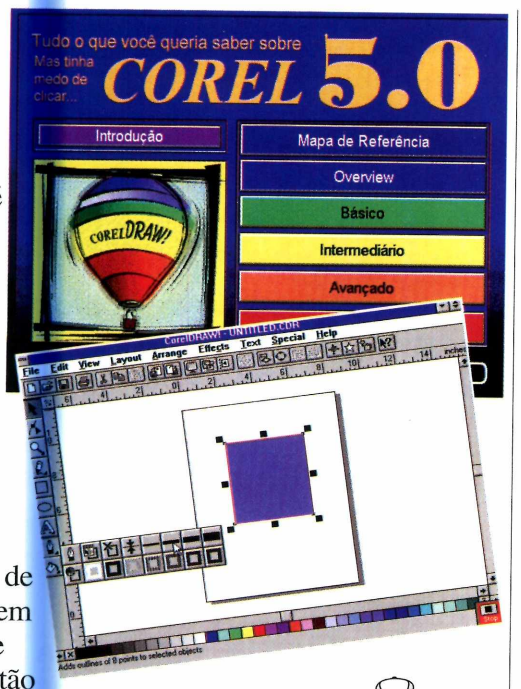
3 Na barra de menu, entre outras possibilidades, há também um jogo. Basta escolher esta opção. O jogo é simples: digite as letras certas e salve o personagem.

O programa roda direto do CD-ROM, bastando clicar em "Executar programa". Mas se quiser poderá copiá-lo para seu computador.

CURSO DE CORELDRAW!

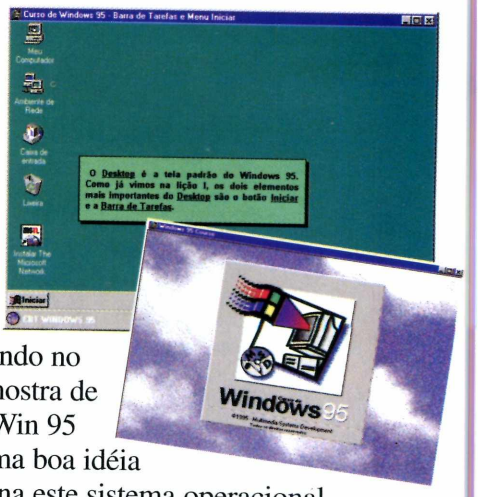
Quem trabalha com ilustrações, sabe que o CorelDRAW! é um dos melhores programas para *este tipo de* serviço. Mas também que é bastante complexo. Por isso, colocamos no CD-ROM o demo (amostra) de um curso, todo em português, sobre esse assunto. Estão disponíveis 22 módulos que servem igualmente para o Corel 3, 4 ou 5.

Para usá-lo, é preciso fazer a instalação. Depois basta acompanhar as telas, todas em português.



CURSO PARA WINDOWS 95

Para aqueles que estão tentando decidir se migram ou não para o Windows 95, este pode ser um incentivo. Estamos colocando no CD-ROM, a amostra de um curso para Win 95 para você ter uma boa idéia de como funciona este sistema operacional. Mesmo para os que já são usuários, seria bom dar uma olhada. Certamente vai descobrir coisas que talvez desconheça.



É claro que o curso não está completo. Está disponível o módulo 2 lição 3 com informações sobre a Barra de Tarefas e o Menu Iniciar.

Ele é todo em português e auto-explicativo. Basta ir seguindo as telas.

O programa roda direto do CD-ROM, bastando clicar sobre "Executar programa".

DESENHOS NO WORD 6.0

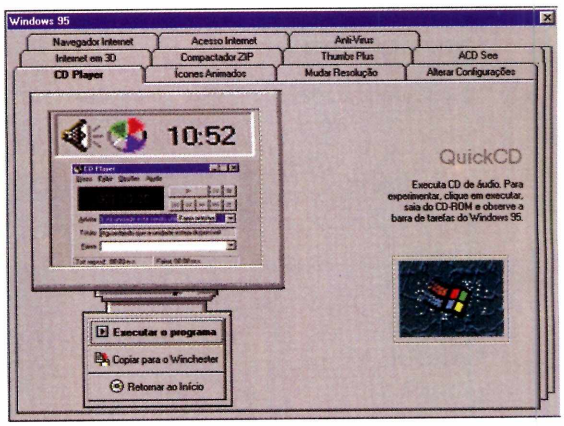
Este programa destina-se aos usuários do Word 6. Na barra de ferramentas desse aplicativo existe um ícone, lembrando um desenho, que talvez você não tenha prestado atenção até agora. Com ele é possível melhorar seus trabalhos sem ter de usar outros programas, como o *Paintbrush,* por exemplo, se o caso for inserir alguma ilustração no documento.

Para você conhecer melhor a utilidade dessa ferramenta de trabalho, colocamos no CD-ROM, um arquivo chamado Word6art.doc. Ele vem com textos explicativos e ilustrações, para você acompanhar, passo a passo, o que pode ser feito com essas ferramentas de desenho. E dominar assim, um pouco mais o Word 6.

COMO USAR O PROGRAMA

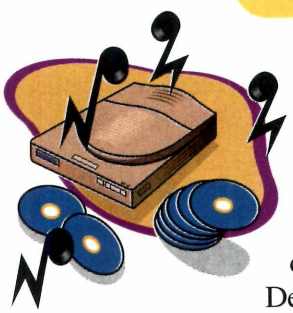
Para acessar o arquivo Word6art.doc, faça assim: abra o Word 6, e no menu Arquivo selecione "Abrir". Em unidade de disco, selecione a letra correspondente ao drive de CD-ROM (D: ou E:). Dentro do diretório do CD-ROM, clique em Curso e depois duas vezes sobre a pasta Word6. O arquivo aparecerá. Daí, dê dois cliques sobre ele. O texto completo aparecerá na tela do seu Word 6.

WINDOWS 95



Reunimos na pasta para Windows 95, os programas que consideramos mais úteis para este sistema operacional. A explicação do uso de vários deles estão nas reportagens correspondentes, como o Anti-vírus, o ACDSee, o WinZip... que dispõem agora de versões específicas tanto para o Windows 3.1 como para o Windows 95. Por uma questão de praticidade, reunimos também nessa mesma pasta, vários programas que falamos anteriormente. Acompanhe como usá-los.

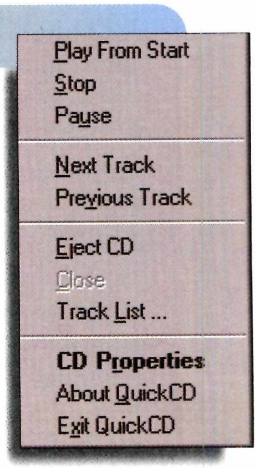
CDS NO MICRO



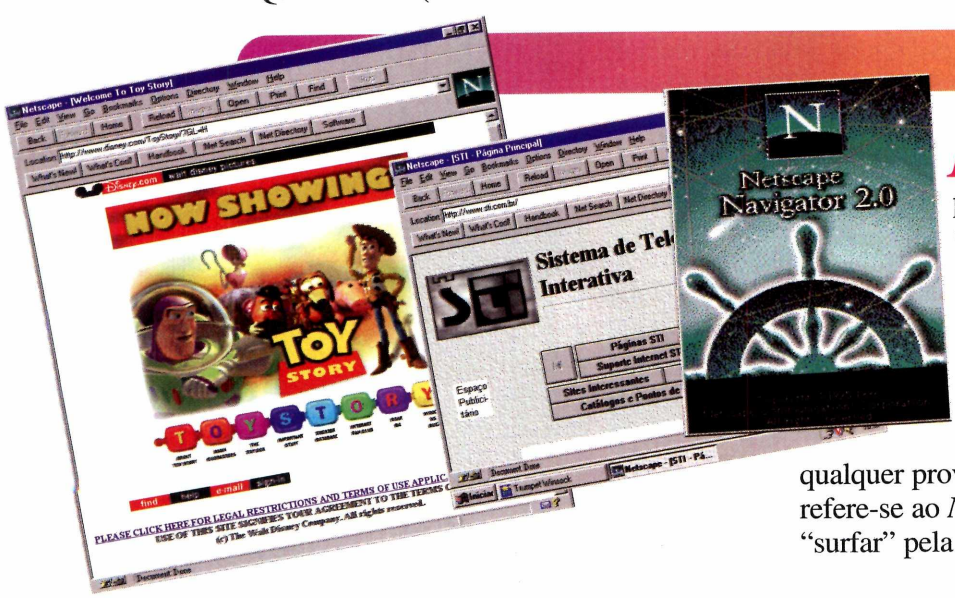
Ouvir seus CDs de música é super fácil com o programa "QuickCD". Depois de instalado, ele ficará localizado comodamente na barra de tarefas, perto do relógio. Daí, basta usar um simples clique do mouse para acionar o *Play*. Depois de copiar o programa para seu computador, a instalação é feita assim:

1 Localize para onde copiou o programa, dê um clique, com o botão direito do mouse, sobre o arquivo QuickCD.inf (não confundir com o QuickCD.exe) e selecione *Install*. A instalação será feita.

2 Coloque um CD de música no drive. Dê um clique com o mouse sobre o ícone de CD, perto do relógio. A música começará a tocar. Use o botão direito do mouse para usar as várias funções do programa.



INTERNET

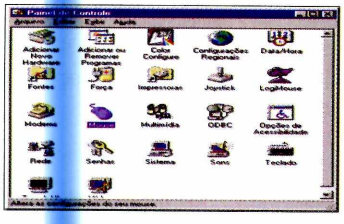


Para facilitar sua vida, colocamos também um pacote de acesso à Internet. O Acesso Internet é o *Trumpet*. Na versão do CD-ROM, ele está com o "script" (caminho) para acessar ao STI BBS. Se desejar, pode alterar este *script* para acessar qualquer provedor. O Navegador Internet refere-se ao *Netscape*, necessário para "surfar" pela WWW.

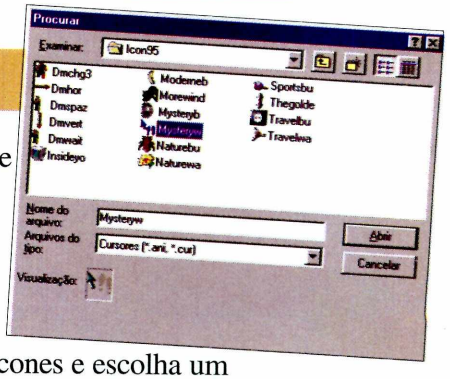
ÍCONES ANIMADOS

O programa Ico95, traz uma seleção de ícones animados que substituem a tradicional setinha do mouse. O "ponto" onde o mouse é ativado fica normalmente no canto superior esquerdo. Precisam ser copiados para o seu PC, bastando clicar no botão "Copiar para o Winchester". Proceda assim para ativar os ícones animados:

1 Abra a pasta Painel de Controle, dentro da pasta Meu Computador, na Área de Trabalho. Clique no ícone Mouse e selecione a "página" Ponteiros.



2 Escolha qual ícone deseja alterar e clique no botão Procurar, que fica no final da página. Localize o diretório para onde copiou os ícones e escolha um deles. Escolhido o ícone, clique duas vezes sobre ele.



3 O programa volta à tela anterior. Salve o esquema que fez ou aperte OK. Imediatamente o ícone será alterado.

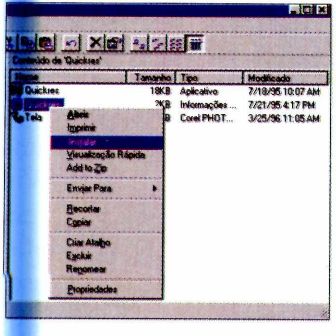
4 Para restaurar o ícone de mouse original, apenas clique no botão "Utilizar Padrão" na janela Mouse.

RESOLUÇÃO DO WINDOWS 95

Para mudar a resolução de vídeo de seu micro (o famoso 480x640, 800x600, e o número de cores 256, 64 mil, 16 milhões, dependendo da capacidade de sua placa de vídeo) o processo normal exige que, após a troca em Configurações, você reinicie o Windows. Com o programa "Quick Res", a troca da resolução e do número de cores, podem ser feitas sem que se tenha de sair do Windows. E apenas com alguns cliques do mouse.

A instalação do programa

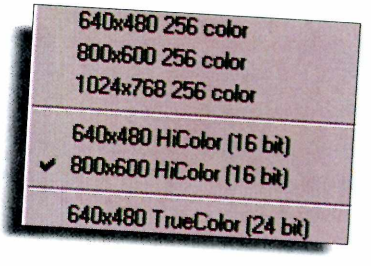
1 Copie o programa para o micro. Localize para onde ele foi copiado e dê dois cliques sobre o arquivo Quickres.inf (não confundir com o Quickres.exe).



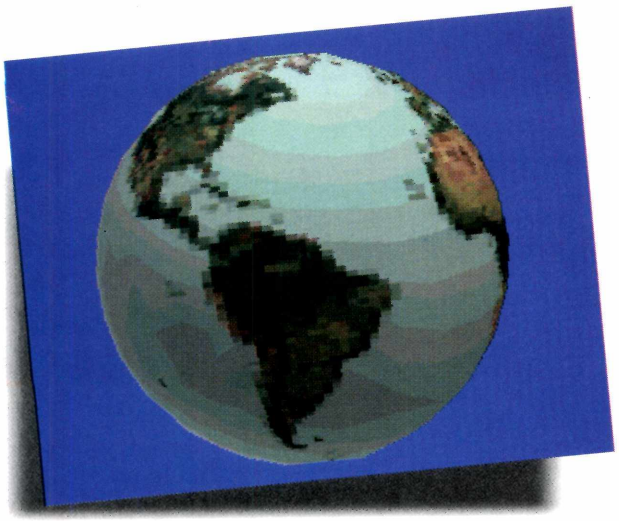
2 Clique com o botão direito do mouse sobre ele. No menu *pop up,* escolha "Instalar". O programa será colocado na pasta *Start up* (Iniciar). Reinicie o Windows.

3 Clique no ícone, em forma de monitor, que surgiu ao lado do relógio, na barra de tarefas. Aparecem as resoluções disponíveis. Escolha a que quiser.

Importante: o QuickRes pode não funcionar ou dar problemas com alguns modelos de placas de vídeo.



INTERNET 3D



O *WorldView* mostra figuras em três dimensões, disponíveis na Internet. Se você não tem acesso à rede, ele vai funcionar como uma espécie de simulador e alguns comandos podem não estar disponíveis No programa estão 14 exemplos, para você "brincar" à vontade. Caso já esteja na Internet, poderá usar o programa sem nenhum problema pois ele está pronto para fazer novas conexões.

Para funcionar, é preciso fazer a instalação. Depois, para localizar os arquivos, vá em *File* e selecione a opção *Open file...* Localize o subdiretório *Worlds,* dentro do diretório *Wrldview.* É dentro do Worlds você vai encontrar os arquivos-exemplo do programa (com finalização .WRL).

ALTERAR CONFIGURAÇÕES

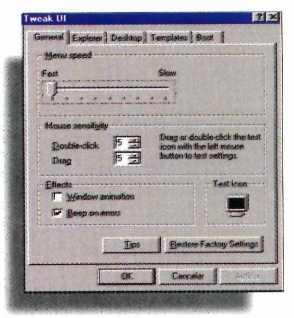
Com o *TweakUI* (pronuncia-se "tiquiuai"), você poderá mudar vários aspectos do Win 95. Desde a velocidade com que os menus no botão Iniciar aparecem, até a presença ou não das "flechinhas" de ícones de atalho, entre outras coisas. Confira como instalá-lo:

1 Depois de copiar o programa para seu computador, localize o arquivo Tweakui.inf. Clique com o botão direito do mouse sobre ele e selecione a opção *Install.* O programa será instalado.

2 Depois que o programa se auto-configurar, entre no Painel de Controle e dê um duplo clique sobre o ícone *TweakUI,* para fazer as configurações.

Páginas do TweakUI

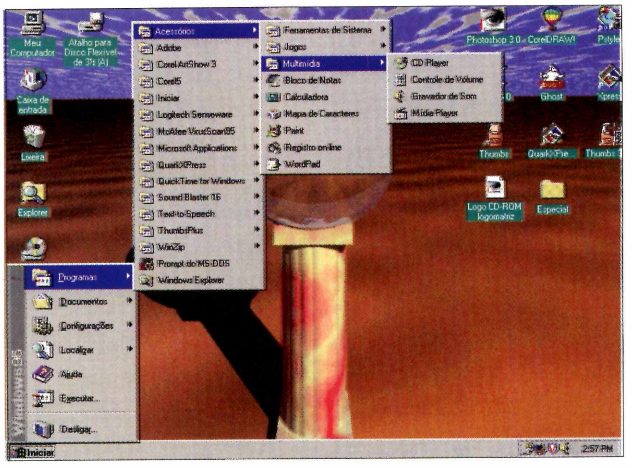
Aqui algumas das páginas de configurações do programa *TweakUI* para o controle do Windows 95.



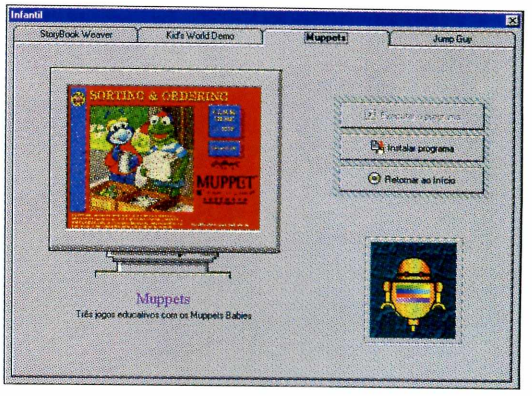
✓ Em *General* há uma barra onde é possível determinar a velocidade com que as janelas serão mostradas, quando o mouse passar pelos Grupos de Programas, do botão Iniciar. Recomendamos mover a barrinha até a posição extrema-esquerda, em *Fast.*

✓ Na página Desktop, você pode retirar os ícones "fixos" da Área de Trabalho. Por exemplo, a Lixeira ou a chamada para a *Microsoft Network.* Para deletar estes ícones, basta "desselecioná-los" na caixa de diálogo.

Não se esqueça de dar um *boot* (reiniciar) no Windows 95 para verificar suas alterações. Mas em alguns casos isso não será necessário, já que as mudanças são feitas on-line.



INFANTIL



Para as crianças, escolhemos dois programas que fizeram bastante sucesso em edições anteriores e acrescentamos dois novos: *Muppets* e *Jump Guy*. Apenas o *Muppets* requer instalação. Todos os outros funcionam direto do CD-ROM. Confira como eles funcionam:

STORYBOOK WEAVER

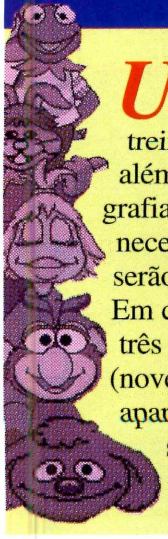
Escrever um livro divertido no computador. Este é o objetivo do programa *Storybook Weaver*. O programa é bem simples de usar e traz diversas ferramentas. Mas, como é um demo (amostra), muitas das suas funções especiais ficaram de fora, para "incentivar" o registro e obter a versão completa. Não é possível salvar nem imprimir o livro, por exemplo. Mesmo assim, dá para se divertir bastante.

O *Storybook* é composto por duas partes: a capa e as páginas onde você vai escrever o livro. Para a capa, escolha o tema da história e comece a criar. Uma fileira de ícones aparece do lado esquerdo da tela e com eles você vai criar o título, o nome do autor... Pode, se quiser, mudar o tipo, o tamanho e a cor das letras, bastando selecioná-las e ir até o menu *Fonts* ou *Color* no alto da tela. E ainda, colocar bordas na capa, clicando no ícone *Borders*, e escolhendo uma.

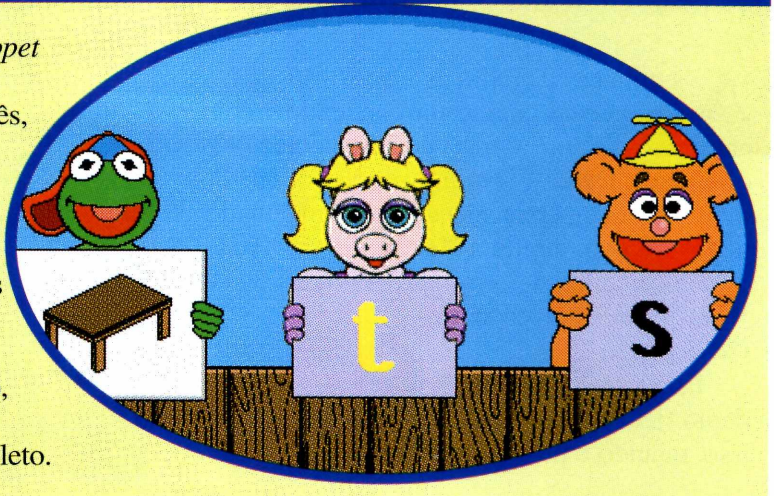
Para mudar de página e começar a escrever o livro, clique no ícone de seta, que fica na parte inferior da tela. Novas ferramentas serão adicionadas à barrinha do lado esquerdo do programa. E aí você já pode dar asas à sua imaginação. Explore as ferramentas à vontade e vá descobrindo para o que cada uma serve.

Só tem uma coisa: quando você "sair" do programa seu livro desaparecerá.

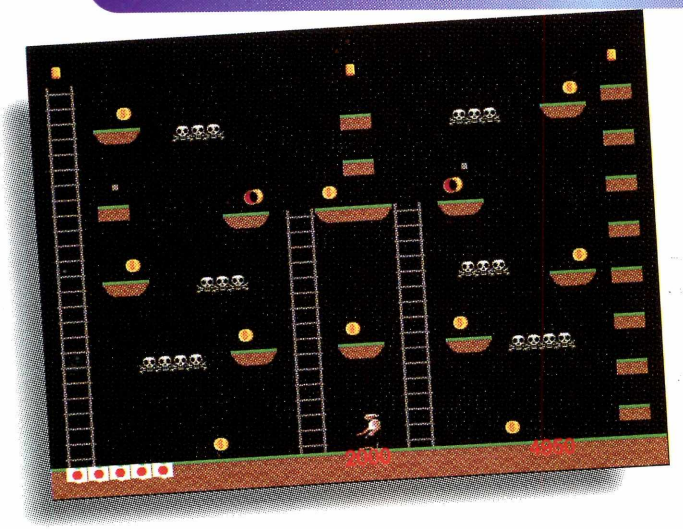
MUPPETS



Usando os personagens do *Muppet Show*, as crianças vão poder treinar um pouco palavras em inglês, além de relacionar objetos, usos, grafias e sons. Este demo (amostra) necessita de instalação. Ao final serão criados três ícones. Em cada um deles estão disponíveis três exercícios para as crianças (nove no total). Os outros, onde aparece a palavra "demo" piscando, serve para mostrar as outras alternativas do programa completo.



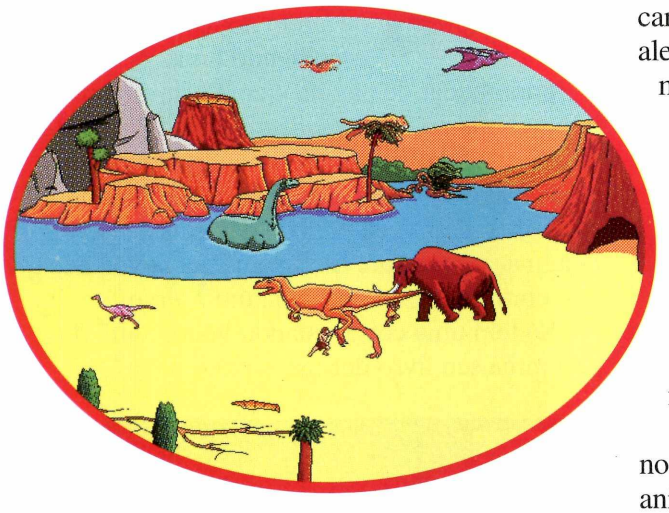
JUMP GUY



No estilo videogame, em *Jump Guy* você precisa subir as escadas (usando as setas direcionais), pular os obstáculos (usando a tecla *Shift*), e ir recolhendo os objetos até chegar a parte superior da tela. Aí muda de fase e começa tudo de novo.

O programa roda direto do CD-ROM. E, ao entrar na tela, você deve teclar a barra de espaço para começar o jogo. Atenção e boa sorte.

KIDS WORLD DEMO

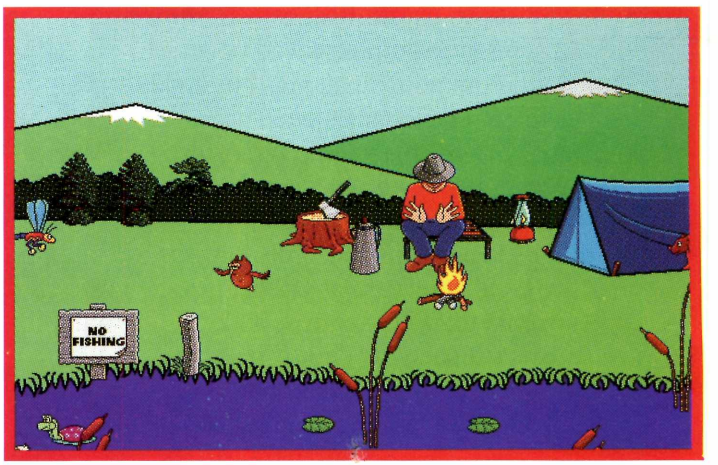


As crianças de todas as idades vão amar. Criar cenas engraçadas, podendo escolher entre sete cenários e mais de 200 elementos diferentes. Depois, com um simples clique do mouse, ver os personagens se movimentando na tela. E com direito a efeitos sonoros. Tudo isso você consegue com o programa *Kids World Demo*, colocado no CD-ROM.

Esta versão é um demo (amostra), e por isso, quando o programa é carregado, aparece uma informação (em inglês) alertando que *Kids World* funciona por apenas 20 minutos. Depois ele se auto-desliga. Mas você pode rodá-lo novamente, sem problemas nenhum. Só que tudo o que você criou será perdido. Para salvar seus trabalhos, só fazendo o registro do programa.

Para cada uma das sete cenas diferentes, existe uma galeria com personagens e elementos específicos para aquela cena. Basta clicar sobre eles e colocá-los onde achar melhor, no cenário.

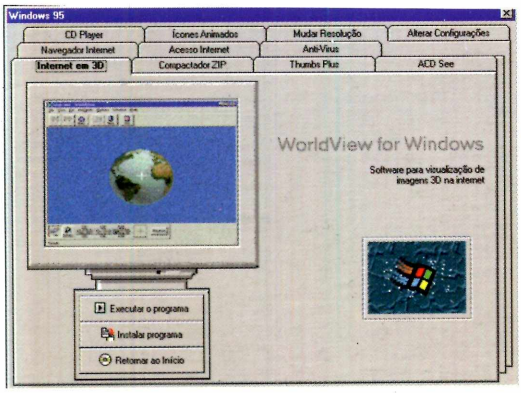
Quanto estiver satisfeito com o resultado, clique no ícone GO para ver como ficou sua cena animada.



O CD-ROM é parte integrante desta edição. Se estiver faltando, peça ao jornaleiro.

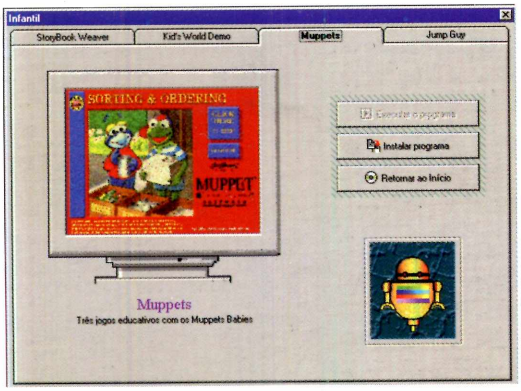
Veja os programas que você ganha no CD-ROM

Com tudo explicadinho na revista

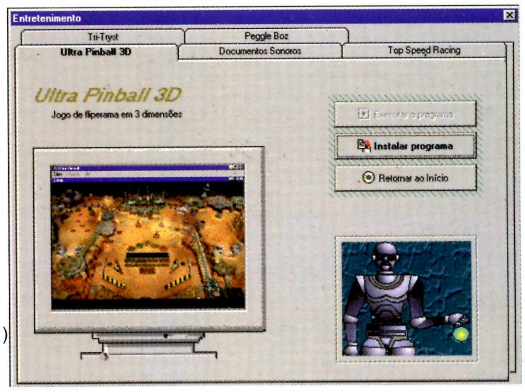


WINDOWS 95
- CD-Player
- Ícones animados
- Mudar resolução
- Alterar configurações
- Internet em 3D
- Winzip (Compactador)
- Thumbs Plus
- ACDSee (Visualizador)
- Navegador Internet
- Acesso Internet
- Anti-vírus (ver. Abr/96)

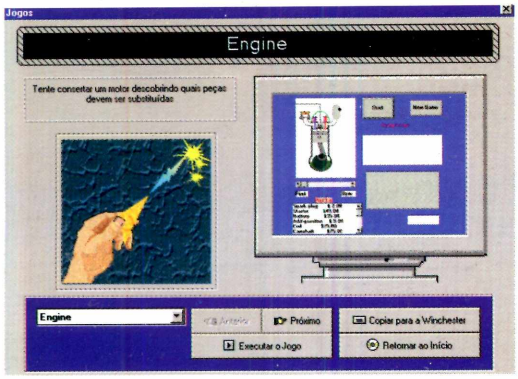
UTILITÁRIOS
- Calculadora falante
- Visualizador de Arquivo
- Plug-In
- Visualizador de imagen
- Winzip (Compactador)
- Anti-vírus (versão Mar/9
- 80 Cliparts
- 53 Fontes TrueType
- 64 Ícones
- 50 Sons
- Telix (Comunicação)
- Orçamento familiar
- 29 Papéis de parede
- Navegador Internet
- Acesso Internet
- PhotoMorph Demo
- ACDSee (Visualizador)



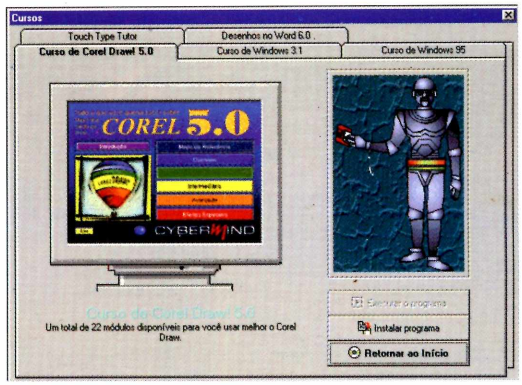
INFANTIL
- StoryBook Weaver (Para criar livros)
- Kids World Demo (Para fazer animações)
- Muppets (Jogo educativo em inglês)
- Jump Guy (Jogo de habilidade)



ENTRETENIMENTO
- Ultra Pinball em 3D
- Documentos Sonoros (da História do Brasil)
- Top Speed Racing (Corrida de automóveis)
- Tritryst (Estilo "Tetris" em 3D)
- Peggleboz (Estilo "Resta Um" em 3D



JOGOS INÉDITOS
- Engine
- Dice Roller
- Jpuzzle
- Mynes
- Nuts!
- Pentamino
- Deduce
- Grid War
- Peg Solitaire
- Ringo
- 6/49 Draw
- Runner
- 23 Pick Up
- Wow Spill
- Tarot



CURSOS
- CorelDraw 5 (22 Módulo
- Windows 3.1 (Integral)
- Windows 95 (Básico)
- Digitação
- Desenhos no Word 6

ATENÇÃO – ESTA EDIÇÃO EXTRA, ESPECIAL PARA WINDOWS, CONTÉM Os melhores programas das primeiras oito edições da revista; versões para Windows 95; os anti-vírus mais recentes e 29 programas inéditos.